

playstation 2 • x box • game cube • playstation • gb advance

BONUS

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

04

colin mcrae rally

30
OPISANIH
IGARA



Simpsons:
Hit & Run



Buffy the vampire slayer:
Chaos Bleeds



REŠENJE IGRE:
METAL GEAR SOLID 2

BeSoft

Prve mobilne igre:
Nokia N-Gage



broj 34 • godina III
cena: 200 dinara

CG: 3,5 • BH: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



www.bonus.co.yu

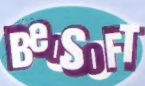


GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do **12** mesečnih rata
- potrošački krediti na **12** meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral



Beograd • Gospodara Vu i a 160, tel: 011/2 421 355, 30 86 917, 30 86 911
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.rs



Broj 34 • Godina III

boNUS
časopis o igrama i konzolama

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Miljan Lakić

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafiki atelje "Elko Print"
Beograd, 011/416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDIĆE BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. novembra 2003.

ISSN broj: 1450-8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Biblioteka biblioteka Srbije,
Beograd
79
BONUS : naš jedini časopis o igrama
i konzolama / urednik Miljan Lakić. - God.
1. br. 1 (2000). - Beograd : P.A.Z.I. Press,
2000. - (Beograd : Kolorton). - 29 cm
Mesečno
ISSN 1450-8400 = Bonus. (Beograd)
COBISS.SR-ID 71118082



REČ UREDNIKA

Pozdrav svima! Kako ste? Šta radite? Pa recite slobodno. Ako imate nešto da nam napišete slobodno nam pošaljite SMS poruku na već poznati broj.

Očekujemo vaša pitanja i molbe. A sada nešto o tome šta smo mi imali da kažemo vama u ovom broju.

Videli ste i po samoj naslovnoj strani koja je to igra broja. Jeste, stigao je Colin četvorka i to mnogo pre nego što smo se nadali! I ispaio bolji nego što smo se nadali! Reli simulacije su definitivno dobile novog kralja na tronu. Jedino zbog čega žalimo je što više ne vozimo Focusa koji je bio tako dobar...

Za ostale detalje pročitajte tekst, Pre nego što kažemo par reči i o ostalim igrama u ovom broju da kažemo nešto o temi broja. Jeste, reč je o novoj konzoli koja se pojavila na tržištu. U pitanju je Nokia N-Gage - mobilni telefon i prenosna konzola za igranje u isto vreme. I ne samo to, već i mnogo toga još je upakovano u ovaj spravič od koje čelnici finske kompanije očekuju da će napraviti bum na tržištu mobilnih igara. Ali da li su njihova očekivanja opravdana pokazaće vreme a vi u međuvremenu pročitajte kako izgleda N-Gage iz prve ruke i čak dva opisa najnovijih igara koje su se pojavile zajedno sa konzolom. Nazad na igre. Na one koje su došle i na one koje će tek doći. Skrećemo vam pažnju na najavu najnovije igre kompanije Rockstar. Verovatno i vrapci na grani znaju za njihov mega hit, igricu Grand Theft Auto koja je istinski zaokupila pažnju javnosti svojim, da kažemo "materijalom za odrasle".

Reći ćemo vam samo to da je GTA mačji kašalj za ono što dolazi - Manhunt je naslov o kojem će se svakako puno pričati. Nažalost u opisima igara koje su već tu nemamo ovako bombastične naslove ali će među njima definitivno svako naći po nešto za sebe. Iz ove mešavine svih mogućih žanrova bi mogli da izvučemo samo poneki naslov, na primer za ljubitelje Simpsonovih tu je igra Simpsons: Hit & Run koja je, ako smemo tako da kažemo, nešto poput GTA u svetu žutih animiranih junaka. Imamo još jednu igru zasnovanu na televizijskoj seriji koja je kod nas nedovoljno poznata - Buffy ubica vampira, je priča o čirilidersci koja je "beli luk" za vampire. Od ostalih naslova ne možemo izdvojiti neki pezzonovante, ali pročitajte ih svakako sve, sigurno ćete naći nešto za sebe. Posebno nam je drago što smo vam u ovom broju predstavili rešenje za igru koja je nastavak jedne, po mnogima najbolje igre svih vremena. Reč je o igri Metal Gear Solid: Sons of Liberty! Za sve vas koji možda niste imali dovoljno strpljenja ili večine, dajemo vam detaljno uputstvo kako da, BEZ VARANJA, stignete do kraja igre. Samo upozorenje - nemojte čitati tekst unapred, jer je priča koja krase ovu igru stvarno vrhunska, pa bi bila šteta da sami sebi pokvarite uživanje u igri.

Do idućeg broja, sportski pozdrav...



boNUS
časopis o igrama i konzolama

Miljan Lakić



04

colin morae rally

PREPORUKA



COLIN MCRAE 04

22



SIMPSONS: HIT & RUN

50



HUNTER RECKONING

32



K1 WORLD GRAND PRIX

38



MANHUNT PREVIEW

13



NOKIA NGAGE

18



VIEWTIFUL JOE

70



ISTORIJA KONZOLA 2

76

RUBRIKE

MI I VI NA TI	6
VESTI	8
PREVIEW	13
NOVE IGRE	22
RETRO	78
REŠENJE: METAL GEAR SOLID 2	84
TRIKOVI	95
FILM	100
ISTORIJA KONZOLA	76
BOYZ STUFF	103
TOP LISTA	106

NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

Colin McRae (PS2)	22
Buffy 2: Chaos Bleeds (PS2)	26
Warhammer 40,000 Fire Warrior (PS2, XB, GC)	29
F1 career challenge (PS2, XB, GC)	30
Hunter: The reckoning wayward (PS2, XB, GC)	32
Rugby 2004 (PS2, XB, GC)	35
Metal Gear Solid 2 substance (PS2, XB, GC)	36
K1 World Grand Prix (PS2, XB, GC)	38
Syberia (PS2, XB, GC)	40
Naval Ops: Warship Gunner (PS2)	42
.hack//MUTATION vs. .hack//OUTBREAK (PS2)	44
Silent Line: Armored Core (PS2, XB, GC)	48
Simpsons Hit & Run (PS2, XB, GC)	50
Freestyle Metal X (PS2)	52
Xgra (PS2, XB, GC)	54
Dynasty Tactics 2 (PS2, XB, GC)	56
Romance of the Three Kingdoms VIII (PS2, XB, GC)	58
Freedom Fighters	60

X BOX

Otogi: Myth of Demons (XB)	62
----------------------------	----

GAME CUBE

VIEWTIFUL JOE (GC)	70
--------------------	----

GAME BOY ADVANCE

Boktai: The Sun is in Your Hand (GBA)	71
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (GBA)	74
Shining Soul (GBA)	75

PLAYSTATION ONE

SYPHON FILTER (PS)	78
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PS)	80



INDEX OGLASIVACA

BAK	53
Beograd on line	7
Beosoft	2,5,12,43,47,73,79,106,107
Gamer	55
Cinemanija	102
Ministarstvo zdravlja	99
PC Petak	7
Telefonski servis Pobjednik	83
Verat net	99

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY
ADVANCE

GB
Color



Donkey Kong
Doom
Advance Wars demo
Army man
P-14
Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
Stuart little
Power rangers
Harry Potter
GT Advance
Spiderman
James Bond 007
Mario cart
Super Mario Advance II
Britney's Dance
Wario Land 4
Advance Wars
Rocky
Castlevania 2 harmony
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Woody Woodpecker
Namco Museum
Tomb Raider
Pokemon Sapphire
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders
Crazy Taxi
Micromachines
V Rally 3



GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season



I JOŠ MNOGO TOGA

BeSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNOM). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!

SHENMUE 3

Da li se očekuje Shenmue 3 i za koje konzole će izaći? Pošto sam ja veliki fan, bez obzira na kojoj konzoli izađe nju ću i kupiti. I dali možda postoji šansa da se Shenmue 3 pojavi na Dreamcastu?

boRus

Shenmue 3 će se pojaviti na Xboxu jer Microsoft ima ekskluzivna izdavačka prava za Shenmue 2 u Americi i vrlo je verovatno da će preuzeti prava i za ostatak sveta. Shenmue serijal se nije najbolje prodao u verziji za Dreamcast tako da je realno reći da trećeg dela neće biti.

Iz poslednje izjave gospodina Shin Ishikawe je sasvim jasno da će se serijal sigurno nastaviti na Xboxu dok o verzijama za ostale konzole još uvek nema dovoljno informacija. Interesantna je informacija da Shenmue 3 neće biti poslednja igra u serijalu kao što je ranije rečeno, niti ima reči o tome da će prema igri biti napravljen i film.

WINNING ELEVEN

Poštovanje redakciji časopisa. Ja sam jedan od onih retkih vlasnika Xboxa kod nas. Pri tom imam 26 godina i zanimaju me još neke igre osim pucačina i platformi. Interesuje me da li će se ikada na Xboxu pojaviti Winning Eleven?

boRus

Nedavno je po internetu osvanula informacija da se za Xbox NEĆE pojaviti niti Winning Eleven 7 niti Pro Evolution Soccer 3! Ali zato vam časopis Bonus pre mnogih drugih pruža informaciju da se u japanskom odeljenju Konamija sprema potpuno novi fudbal! Igra bi trebalo da se pojavi za Božić 2004. godine! Podrška za Xbox Live je takođe potvrđena.

EPSEX

Kako mogu igrice sa PSOne da se igraju na PC? Ako je to uopšte moguće.

boRus

Za čitaoce iz zadnje klupe ponovićemo još jednom. Igrice za PSOne je moguće igrati na PC-ju uz pomoć softverskog emulatora. Na tržištu postoji nekoliko emulatora ali se kao najbolji pokazao EPSXE. Njegova najnovija

verzija nosi oznaku 1.60 i možeš je skinuti sa istoenog sajta. Da bi ti emulator radio moraš takođe skinuti pluginove za njega. Na istom sajtu ćeš naći linkove za njih. Najveći problem će ti biti da skinješ ROM koji ti je neophodan. Gomilu korisnih linkova ćeš naći na sajtu www.emulationgaly.com.

GAMEWALLPAPERS

Cao Bonuse. Definitivno najbolji sajt za skidanje velikih slika iz video igara je www.gamewallpapers.com. Ali oni imaju ograničenje na dve slike dnevno bez plaćanja. Da li postoji neki drugi način da se te slike skinu?

boRus

Samo ako poznaješ momka po imenu Nico koji održava taj sajt i bavi se prikupljanjem tih slika sa fanatičnom upornošću. Što znači teško...

SILENT HILL 3, MAX PAYNE 2

Zdravo Bonuse ovde Rastko, znam da se najbolji pa mi odgovorite na ovo pitanje. Da li mogu ove igre izaći na PC-ju: Silent Hill 3, Max Payne 2 i GTA 4?

boRus

Max Payne 2 i Silent Hill 3 ćeš igrati na svom PC-ju. A za GTA 4 ćeš morati da sačekas da se prvo pojavi na PS2 pa još nekih 6-7 meseci da bi ga video na PC-ju.

Zdravo Bonusovci! Veoma ste dobar časopis ali da bi bili najbolji posvetite više pažnje Xbox konzoli (više opisa igara, šifara, rešenja...).

boRus

Iste ili vrlo slične zahteve imamo i od daleko brojnijih vlasnika PSOnea. Mi se zaista trudimo da časopis formiramo prema zahtevima tržišta, tj. da svakoj konzoli posvetimo onoliko pažnje koliko to zaslujuće. A pažnja se zaslujuće aktuelnošću konzole, njenim prisustvom na našem tržištu, broju igara za istu itd... Shodno tome smo i napravili ovakav raspored i odnos opisa igara među konzolama. Stari ke je opšte prisutan ali za njega nema više igara pa mu pažnju posvećujemo kroz rubriku retro. Nintendov GameCube i Microsoftov Xbox jesu aktuelne konzole ali su njihovi vlasnici daleko malobrojniji od vlasnika PS2. Šezdeset miliona prodatih dvojki u

svetu ti dovoljno govore o popularnosti ove konzole pa stoga i opisi igara za dvojku dominiraju časopisom. Što se tiče prenosivih konzola tu je stvar jasna - GBA je neprikosnoven pa mu posvećujemo tih nekoliko opisa iz broja u broj. Nadamo se da smo ti malo pojasnili zbog čega je situacija takva kakva jeste.

PHANTOM KONZOLA

Dajte više podataka o Fantom konzoli i je li to kineski odgovor japanskom PlayStationu? Vam verni čitalac Marko iz Batajnice.

boRus

Nije u pitanju kineska konzola. Infinium Labs je konačno otkrio svoju Phantom konzolu svetu obećavajući high-end PC gaming u dnevnoj sobi. Prema inicijalnim, pomalo maglovitim podacima koje stižu od ove firme, Phantom će biti opremljen sa 3 GHz procesorom i 256 MB RAM memorije. Pominje se i hard disk od 100+ Gb. Specijalni operativni sistem je zasnovan na kernelu (jezgru) Windowsa XP, audio podrška će biti Dolby 7.1 a za grafiku će se pobrinuti "high-end" nVidia čipset. Mašina će podržavati bežičnu tastaturu i miša, dva USB porta i 4 kontroler porta. 10/100 T Base Ethernet je povezuje sa svetom gde će se igre isprobavati i kupovati online.

U promotivnom spotu su prikazane i dve igre - Sonic Speedsters i Bikini Karate Babes. Ovaj drugi naslov nam je posebno privukao pažnju. O čemu se samo tu radi? Više na ovu temu uskoro.

LASERA ZA PS2

Pozdravi Imam hardversko pitanje koje se tiče čišćenja lasera za PS2. Da li ga treba raditi tek kada nastanu problemi pri učitavanju ili preventivno u nekim razmacima? Postoji li neki ovlašćeni servis koji to radi ili samo "divljaci"?

boRus

Sama prljavština ne može dovesti do oštećenja lasera, tako da nema potrebe da se čišćenjem sve dok ne počnu prvi problemi sa učitavanjem. Inače za tvoju informaciju na konzolama na kojima se vrte isključivo originalne igre ovo je mnogo ređi problem. Što se tiče servisa možemo te uputiti u servis Beosofta.

WWW.VGMUSIC.COM

Gde se mogu naći soundtrackovi za igrice? Na primer za Metroid Prime?

boRus

Na sajtu www.vgmusic.com možeš pronaći muziku iz bezbroj igara. Ako тамо ne uspeš da pronađeš ono što ti treba onda verovatno



SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENAĐENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Sekulić Stefan, Surčin
Mirko Bukvić, Vrdnik
Tihomir Jakovčević, Subotica
Stefan Rakić, Aleksinac
Predrag Hadžić, Lozovik

Milana Čikoš, Pančevo
Dragan Salapura, Sremčica
Đurđević Ivan, V. Moštanica
Slobodan Bojović, Subotica
Miloš Pilić, Beograd



PISMO MESECA

Pozdrav Bonus. Interesuje me da li u našoj zemlji postoji neki razvojni studio koji bi napravio igrice čiji bi opis pročitali u Bonusu?

bas

U našoj zemlji je bilo par pokušaja da se napravi igra koja bi mogla da prođe na stranom tržištu ali nažalost za sada nijedan uspešan. U pitanju je očigledan nedostatak sredstava i odgovarajuće edukacije na temu naših igara. Trenutno se u našoj zemlji odvija rat na nekim igrama, ali su u pitanju strane kompanije koje su angažovale naše programere da rade za njih u našoj zemlji jer na taj način smanjuju troškove. Možda će ti biti zanimljivo da čuješ da je tako nešto uspešno programerima iz Hrvatske sa igricom Serious Sam koja je čak doživela i nastavak. Jedan od razloga za njihov uspeh je i taj što Ozbiljni Simo

spada u grupu budget igara, tj. onih koje se prodaju po trećini regularne cene. Ali kao što smo već rekli i u mnogim brojevima pre ovog jako bi želeli da se u našoj zemlji situacija pokrene sa mrtve tačke. Svi znamo da kod nas ne postoje odgovarajuće obrazovne ustanove koje bi doprinele edukaciji mladih talenata. Za sada takve ustanove postoje samo na Zapadu, a jedino što mi možemo učiniti je da vas upitmo na one najpoznatije. Trenutno se na internetu najagresivnije reklamira Full Sail, koji svoj program školovanja navode kao dodatak računarskoj tehnici.

O njima i njihovim uslovima školovanja možete više pročitati na adresi www.fullsail.com. Nažalost malo je onih koji bi sebi mogli da priušte skupo školovanje u inostranstvu tako da za sada još uvek svoje znanje morate skupljati sa interneta.



CRTEŽI

Objavljemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.

Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22



BOKI KOMADANOVIĆ



Marko Đuričić



Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

U temi broja pise "Deveto - NE PRITISKATI NIKAD!" Sta je to?

BONUS

A ti pritisni bas ako si toliko radoznao. Ali neće ti se dopasti, samo da znas...

Kada ce izaci Winning Eleven 7 na engleskom?

BONUS

Pa zvanična verzija neće nikad postojati jer Winning Eleven pravljen samo za japansko tržište. Ostaje nam da čekamo da se neki od evropskih (na amerikanke ne možemo računati kad je fudbal u pitanju) hakera smiluje i uradi prevod. Mi tipujemo na Engleze.

Pozdrav, hteo bih da kazem da niste losi, ali zar nema nekih novijih igrica za PSOne. Guardians Crusade je izašla pre 3-4 godine. Mora da postoji nešto bolje i interesantnije?

BONUS

Nema novih igara za PSOne. Nažalost.

Mislim pa u pravu je "batica" skroz! Otkud tolike poluge u igrama? Pa jos u 3857 anno domini! MORA da je OPET neka ZAVERA GLOBALNIH PROPORCIJA! Eto nove teme broja!



SMS MESECA

GEJMER nije chasopis, to je sprava koja meri koliko ste gej...


**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Je li napravljen
Project Ego?

BONUS

Project Ego je u međuvremenu promenio ime u Fable. Igra je još uvek u izradi a mi se obavezujemo da ćemo objaviti svaki novi detalj koji saznamo o ovoj igri, ok?

Cao Bonuse. Imam jedno pitanje za vas. Da li i GBA SP može da se prikači na GameCube kao i Game Boy Advance?

BONUS

Naravno da može. SP je potpuno isto sto i GBA samo u drugom pakovanju.

Cao Bonuse! Na kojim se mestima u centru grada održavaju takmičenja u igranju konzola na kojima su nagrade PS2, Xbox i GameCube? Filip iz Grocke

BONUS

Filipe zao nam je sto moramo da te razocaramo. Kod nas nema takvih takmicenja trenutno.

Cao Bonuse. Zar ne mozemo naci igracke iz Boys Stuffa ovde?

BONUS

Jedino ako se neka od velikih firmi odluci da ih uveze.

SONY PROCESI

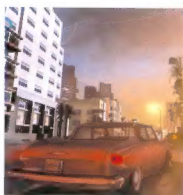
Sony je započeo s proizvodnjom novog procesora koji će biti korišćen u sledećim serijama PlayStation 2 konzole. Procesor je napravljen pomoću najnovije tehnologije koja se zove 90-nanometarsko procesiranje. Prvi PS2 procesori su koristili tehnologiju od 180 nanometara - dakle, bili su duplo veći i duplo skuplji. Sony najavljuje da će nastaviti s razvojem novih procesora u cilju smanjenja cene proizvodnje konzola. Iz japanskog giganta nam takođe stiže i definitivna potvrda da će njihov novi procesor po imenu "cell", za koji je gotovo izvesno da će biti srž sledeće PlayStation konzole, krenuti u masovnu proizvodnju krajem 2005.


**60 MILIONA
RAZLOGA DA SONY
BUDE ZADOVOLJAN**

Sony je objavio veoma zadovoljavajući podatak, u svetlu nedavnih procena o opadanju prodaje konzola (bar dok se ne pojavi njihova sledeća generacija): ovog meseca je dostignuta cifra od 60 miliona isporučenih PS2 konzola! Najprodavanijoj konzoli ikada, prvom PlayStationu, je trebalo skoro pet godina da dostigne ovu cifru, a "dvojci" je to uspešno za nepune tri i po, što je zaista veliki uspeh. Sony je iskoristio ovu priliku i da nas podseti da je do sada takođe prodato zapanjujućih 400 miliona primeraka igara za PS2, čija biblioteka se sastoji od preko 2000 naslova.


**TAKE TWO
OČEKIVANO TUŽEN**

U svetlu nedavnog zapanjujućeg zločina koji se dogodio u Tenesiju, kada su dva tinejdžera priznala da su pucali na kola koja su prolazila autoputem, pritom ubivši jednu osobu i teško ranivši drugu, bilo je očekivano da kad-tad dođe do tužbe protiv izdavača igre GTA, koja je "inspirisala" mlade delikvente, kako oni sami ističu. Porodica poginulog čoveka tuži Take Two, tražeći milionsku odštetu, a advokat tužioca je izjavio: «Industrija treba da pljuje pare kao kompenzaciju porodici žrtve za pretrpljen bol... Deoničari treba da znaju šta igre njihovih kompanija čine klincima i njihovim porodicama. Treba da prestanu da garuju proizvode za odrasle pod nos deci. Ti proizvodi su smrtonosni. Entertainment Software Association je odgovorio starijim argumentom da su roditelji prisutni prilikom 83 posto kupovine igara, prema izveštaju Federalne trgovinske komisije S.A.D. iz 2000.


**TAKE TWO
NEOČEKIVANO
TUŽEN**

Grafičar-umetnik po imenu Christopher Ellis je takođe pre neki dan podneo tužbu protiv kompanije Take Two. Ellis tvrdi da je Rockstar Games kopirao i iskoristio njegove radove bez dozvole, i to ništa manje u igri Grand Theft Auto 3 (radi se o svima poznatim crtežima iz igre). Ellisov tag je "Daze" i grafičari s tim potpisom su se pojavljivali na mnogim lokacijama, ali i u knjigama posvećenim grafitima, tako da bi Ellis mogao da ima jak slučaj protiv Take Two Interactivea, iako se verovatno radi samo o sličnom stilu crtanja.

**KONZOLE PREKO
MONITORA**

Britanska kompanija Venom je objavila da se od nedavno širom Evrope u prodaji može naći njihov najnoviji, i kako tvrde, najpouzdaniji do sada adapter pomoću kojega možete priključiti bilo koju konzolu na bilo koji VGA monitor. Adapter je kompatibilan sa PlayStation, PS2, Xbox, i GameCube konzolama u PAL i u NTSC verzijama, a košta bijednih 90 evra.


**FILM O TIHOM
BRDU**

Silent Hill je definitivno na pravom putu da bude ekranizovan, jer je izdavač ovog kultnog horor serijala Konami objavio da su producent Samuel Hadida i kompanija Davis Films otkupili prava na film zasnovan na ovoj igri. Iako se još ne zna ništa o budžetu i rasporedu snimanja, Konami je objavio da će tvorci igre blisko sarađivati sa filmadžima u pisanju scenarija, dizajnu likova i monstruma, kao i na komponovanju muzike. Konami je takođe najavio da je u pregovorima oko ekranizacije još nekih svojih licenci...




**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Ima bi lepo da objavite kompletno prenesenje igre ICO (PS2), a ne samo kultura mega hitova kao što je Vice City?

BONUS

Nerazumim da bi to voleli. Prema svakoj igri određeni članovi redakcije gube velike simpatije. Ali zakoni pristaju sa neumoljivost. Moramo i dalje objavljivati prenesenja igara koja nam najviše traze i na je to.

Whazzzup Bonuse. Kada ćete opisati FF Tactics i Pokemon Ruby/Saphire za GBA?

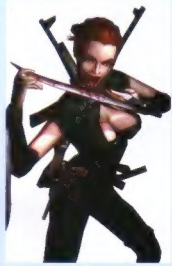
Projeđujem PC, PS2, GB i GBC a nikako dobijam i GB. Znam da se ne davate PC-jem ali molim vas da mi kažete da li postoje FF3 i Chrono Cross za PC. Svaka cast igracu od 48 god. ali on nije majstorski igrac. Moj komšija ima 53 godine i igrao je završio igru Legend of Dragoon i sada ubrađuje FF7. Aj molim vas odgovorite. Zdravack Igor, Nedrica

BONUS

Objasncemo ih cim se budu pojavile na našem tržištu jer obe ove igre postoje samo u Japanu. Iznzi FF3 niti Chrono Cross ne postoje za PC. I svaka cast komši...

**I BLOODRAYNE
NA FILMU!**

Majesco i producerska kuća Boll KG su objavili da je postignut dogovor prema kome je Boll KG stekao prava na snimanje filma inspirisanog Majescovom akcionom igrom BloodRayne. Film o vampirušici S&M stajlingom koja se bori protiv Nacisti će režirati kulturni Dr. Uwe Boll, tvorac mnogih B horor filmova, među kojima su House of the Dead i Alone in the Dark. Snimanje će započeti 2004 a budžet filma će biti oko 30 miliona USD... Ni holivudska B produkcija nije što je nekad bila...


**WANADOO
MICROIDS**

Kompanija Wanadoo je prodala svoj odeljak za interaktivnu zabavu, Wanadoo Edition, Microids, tako da sada ova kanadska firma drži 12 procenata Wanadoovih akcija. Inače, Wanadoo Edition je zaslužan za objavljivanje igre Iron Storm za PS2, a razvio je i naslove kao što su Inquisition i Next Generation Tennis. Ne zna se koje će nove igre proistići iz ove kupoprodaje, ali se zna da ovo ne znači da će Wanadoo napustiti sve poslove vezane za igre. Naprotiv, ovaj potez bi trebalo da im omogući da se usredsrede na online igre.


**IGRE OTKRIVAJU
TAJNE MOZGA!**

Istraživači na Univerzitetu Kalifornije i Los Angelesa (UCLA) su pomoću video igara uspeali da istraže kako tri vrste moždanih ćelija intereaguju i omogućavaju mozgu da reguluje na vizuelne podatke iz okoline, te tako i da omogućiti ljudskom biću snalaženje u prostoru. Naravno, igre (jedna od njih je izgleda bila Crazy Taxi) su korišćene kao izvor vizuelno-navigacionih podataka, a subjekti eksperimenta su ih igrali dok su naučnici merili njihove reakcije, kao i aktivnost ćelija. Ovo istraživanje bi moglo da pomogne u borbi protiv moždanih bolesti, od kojih je najprominentnija Alchajmerova.


NOKIA GAME 2003

Nokia je objavila da planira interaktivni događaj po imenu Nokia Game 2003. Radi se o avanturističkoj igri koju će moći da igraju stanovnici 35 zemalja, na deset jezika, ali samo na Nokia 3650 telefonima ili Nokia N-Gage konzoli. Ova mrežna igra se može besplatno preuzeti sa sajta NokiaGame.com ili se može aktivirati preko specijalne promotivne elektronske kartice koja će se dobiti u specijalnim promotivnim Nokia N-Gage paketima, koji će biti u prodaji veoma kratko vreme od kada se N-Gage pojavi u prodaji 7. oktobra 2003. Nokia Game

2003 se sastoji od tri dela - avanturističke igre, komunikacije sa drugim igračima i interakcije sa heroinom igre, Igra. Igra goni igrača da razmenjuje informacije, a to im je omogućeno preko Interneta SMS-a, e-maila, chata, i interactive voice response (IVR) pozive - no, samo tokom desetodnevnog perioda koji počinje 19. novembra. Povrh toga, igrači će moći da uploaduju svoje rezultate, da downloaduju "ghostove" i nove modove za igru. Najbolji igrači iz svake od 35 zemalja će dobiti Nokia N-Gage. Registracija je počela 12. septembra.


KUL KONTROLE

Japanski Nyko Technologies je na tržište pustio svoj prvi miš sa tzv. Air Flo tehnologijom koja je proslavila njihove kontrole za konzole. Nykova Air Flo tehnologija se zasniva na uređajima s ugrađenim kulerom koji hladi korisnikove ruke kroz specijalan sistem pora na uređaju. Kompanija tvrdi da ovaj "kul" osećaj čini igranje mnogo ugodnijim.




**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Dobar dan, kako ste. Sada imam jedno pitanje: da li bi mogli da nam kazete sta se desava sa igricom Duality za Xbox i PC?

BONUS

Ne mozemo ti pomoći. Nema ama bas nikakvih vesti o ovoj igri.

Dzrim u rukama moj omiljeni casopis i prosto ne mogu da verujem... Pa dobro bre ljudi kada cete da objavite resenje za Silent Hill2. Pa i treci deo je odavno izašao. Da i ne pominjem igre kao sto su MGS, Devil May Cry, Final Fantasy X... Pozdrav od drustva iz Cacka!

BONUS

Kao sto vidis poceli smo sa objavljivanjem resenja za dvojku. U ovom broju je na red stigao MGS 2. Tebe i drustvo mozda obradujemo vec u sledecem. A sta kazesz?

Redakcija Bonusa, da li se secate igrice Disney's PK (PS2, br. 28)? PK znaci Power Kwack! Da li sam zaslužio cokoladu? Jesam li? Jesam li?

BONUS

Jesi. Milose. Miloseee... Trazi te jedan decko...

**THX STANDARD ZA
ELECTRONIC ARTS**

Electronic Arts i THX (kompanija koja je uvela poznati standard ozvučenja koji se primenjuje u bioskopima) su potpisali ugovor prema kome će EA igre uskoro biti obeležene THX oznakom. Prve igre koje će nositi taj sertifikat su SSX 3, The Lord of the Rings: The Return of the King, Medal of Honor: Rising Sun, Need for Speed Underground, i James Bond 007: Everything or Nothing.


UBI SOFTOV ODESK U MONTREALU

Ubi Softov odsek u Montrealu je podneo tužbu protiv pet bivših zaposlenih (koji su radili na igri Splinter Cell) jer su napustili ovaj studio i zaposlili se u novootvorenom EA-ovom studiju u istom gradu. Francuski izdavač se poziva na klauzulu iz ugovora prema kojoj je zaposlenima zabranjeno da se zaposle u konkurentskoj firmi godinu dana pošto prestanu da rade za Ubi. "Ovakva pravna akcija efektivno uništava njihove karijere. Sada bi trebalo da se ili odeše iz Montreala ili da rade u McDonald'su godinu dana," izjavio je Jeff Brown iz Electronic Artsa. Kako stvari stoje, ovakve klauzule se veoma retko realizuju, ali EA se plaši da bi ovaj put mogao da bude postavljen neugodan presedan.


**MOBILNI TOMB
RAIDER**

Eidos i Vodafone su udružili snage kako bi se Tomb Raider pojavio na Vodafone mobilnim telefonima. Prema ugovoru, Vodafone sada ima ekskluzivna prava na igre i animirane screensavere, koji će zainteresovanima biti dostupni preko Vodafone live! Službe u 22 zemlje. To uključuje tri Tomb Raider platformске avanture kao i melodije, screensavere i wallpapere.


**N-GAGEU TREBAJU
IGRE!**

Nokia je započela nagradnu igru za sve tvorce video igara u Evropi i Severnoj Americi. Nagradna igra se zove ConnectCoder N-Gage Mobile Game Deck Game Battle 2003 (uhl!), a u suštini se radi o pozivu svim entuzijastima i razvo-

jnim timovima da naprave originalnu igru za N-Gage koja će koristiti prednosti ove konzole tj. prenosivost i lako povezivanje s drugim igračima. U tu svrhu Nokia je obezbedila alatke i emulatora za besplatni download. Svoje tvorevine možete poslati do 31. januara, a tvori tri najbolja projekta će međusobno podeliti nagradni fond od 30,000 evra i biće im obezbeđeno prisustvo na Game Developers konferenciji 2004.

**GRAN TURISMO
ČEKANJE**

Polyphony Digitalov novi Gran Turismo, četvrti po redu, odložen je za 2004. godinu, sudeći prema objavi prestavnika kompanije Sony Computer Entertainment America. Iako je prvobitno najavljen za ovu zimu, datum izlaska naslova GT4 je sada TBA 2004.


GDE JE LOST TOYS?

Britanski razvojni studio Lost Toys, sačinjen od ljudi koji su nekada radili u Bullfrogu i Electronic Artsu, je krajem prošle nedelje zauvek zatvoren. Lost Toys nije ostavio preterano veliki trag na tržištu - studio je uradio

dva naslova - MoHo i Battle Engine Aquila, a u toku je bio rad na igri Stunt Car Racer Pro kada je stigla odluka da se studio zatvori. Kao što se radi u ovakvim slučajevima, na ovom je raspadaja intelektualne svojine.

lost toys
WWW.LOSTTOYS.COM



;) kritike, poruke i
možete nam poslati
SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo
putem SMS-a

NINTENDO NA FAKULTETU

Nintendo i britanska kompanija SN Systems su objavili dogovor prema kome će četiri najjača britanska univerziteta prirodne nauke biti snabdjevana tzv. "development kit"-ovima za Nintendo GameCube, hardversko-softverskim paketima koji omogućuju tvorcima igara da prave igre za tu konzolu. Shodno tome, ti univerziteti će od sada nuditi i kurseve koji će od polaznika stvarati obučene tvorce igara za GameCube. Ti univerziteti su University of Hull, University of Abertay, University of Northumbria i John Moores University u Liverpulu. Ne zna se da li će se i drugi britanski univerziteti priključiti ovom trendu.



GBA U VIŠE IGRAČA

GBA u više igrača nije nikakva novost, pomislite vi. Ali, šta ako vam kažemo da se misli na igranje u više igrača BEZ kablova? Naime, Nintendo je najavio da uskoro (početkom sledeće godine) planira da na tržište izbaci najnoviji uređaj kojim će ući u trku za održanje svog apsolutnog primata na polju prenosivog igranja, primata koji će uskoro pokušati da mu ugroze Nokia i Sony. Uređaj će omogućavati bežično igranje u više igrača preko

Game Boy Advance konzole, a šuška se i o nekim drugim mogućnostima



CIA AKCIJA

Američka obavestajna agencija CIA je spremna da potroši nekoliko miliona dolara za razvoj igre koja bi služila treningu njenih ljudi u borbi protiv terorizma - ili, kako predstavnici CIA-e kažu "da im pomogne da njihovi analitičari razmišljaju kao teroristi". Washington Times javlja da CIA-in centar za borbu protiv terorista saraduje sa Institutom za kreativne tehnologije iz Los Angelesa na igri u kojoj su igrači (odnosno analitičari CIA-e) u ulozi vođe terorističke ćelije ili kurira za teroriste ili agenta američke carine i slično. Projekat još uvek nije zvanično odobren, ali ima dobre izgleda da uskoro bude ipak, male su šanse da će ova igra kada bude razvijena biti dostupna javnosti.



bonus



Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu
i učestvujte u
CHAT-u
časopisa **bonus**

• Sadržaj novih
kao i
starih brojeva:

• Vesti

• Mi i Vi na
Internetu

• Oglasi

• Forumi

• Chat

• Najave igara

• Trikovi

• Pretplate

• Linkovi

i još mnogo toga...

Nave informacije
možete pogledati na
sajtu svakog meseca

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



Preko **10 godina** iskustva u
servisiranju svih vrsta konzola za igru,
kao i svih dodataka za konzole
(adaptera, joypada, konvertora...!).
Pregled **ne naplaćujemo** i na svak
servis dajemo **garanciju**.

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 45 700 , 30 86 916

KILL. SWITCH

Namco

Proizvođač:

Namco

Žanr:

Akcija pucačina

Datum izlaska:

28/10/ 2003



Detalji priče još uvek nisu dostupni ali ka kojeg ćete voditi možete zamisliti kao hibrid Robocopa i Sam Fishera iz Jamesa Bonda. Nekada nekakav operativac, sada su bio inženjeri napravili nekakvu buću koju kontrolu cerebralnog korteksa. Drugim rečima haj tek marioneta koja ubija. Zbog je bio bazirana na misijama sa lokacijama kao što su zbornarodovani gradovi na moru, po naftne platforme na moru kao i u vazduhu. Za vojnu akciju iz trećeg lica. U ovom vremenu ćete biti u napadu i to ne samo napadu. Kada jednom završite posao, nametne se da nadate LZ (šta god to bilo) i pucaćete se odatle.

Glavni aspekt igre je Offensive Cover System (OCS). To je fensi način da se kaže, možete da se naša daljinski upravljana lutka i to dobro umeti da nađe zaklon kada budete podmet da zviždi oko glave. Poenta je da se zaklon uzimati sve što stigne od neprijatelja, gomile starih guma do zgrada, zgrada - jednom rečju sve što će

primiti metak umesto njega. Kontrole su već fino podešene i uklapaju se u trenutnu situaciju - kontekst senzitivne ako vas neko pita. Držanjem L dugmića prilazići zidu ili bilo čemu što se ne kreće, baja će zauzeti zaklon. Čak će se potruditi da se sakrije iza bilo kojeg oblika koji mu uzmete za zaklon, mada ne morate preterivati sa idejama (znate onaj - u Etiopiji se igraju klinči žmurke i sada jedan kaže "ajde ajde izlazi iza tog drveta vidim te", a odgovor glasi "koji od nas devetorice?").

Ali nije samo defanzivni sistem dobro promišljen, mislili su u Namcu i na ofanzivu. Sa desnom palicom možete nišantiti i dok ste iza zaklona - samo dovedite nišan na metu. Onda lepo iskočite, ošinete letalni (ne, nije slovenački za leteći nego smrtonosni) projektil i šibate dalje. Dobro, nije baš tako lako jer svaka puška ima trzaj i slično, ali je to sasvim kul strategija nišanjenja. Ako nemate dovoljno hrabrosti da ustanete i oprašite ih, a vi upotrebite ovu taktiku tzv. miše nišanjenje. Ako pritisnete obarač dok ste u

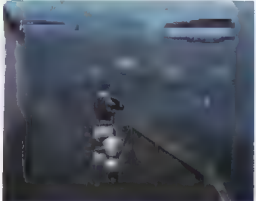
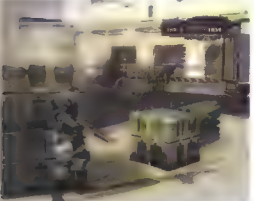
zaklonu vaš lutak će gvrnuti iza zaklona i raspršiti olovo. Nije baš precizno kao nišanjenje ali ako hoćete da vaš borac ostane živ - držite se iste.

Veštačka inteligencija protivnika će morati da bude na jakom nivou da ih ne bi sve posmicali kao zečeve. Ali za sada sve izgleda sjajno - neprijateljske snage će smireno napredovati i truditi se da vam zađu sa boka ili vam dodu u mrtav ugao. Takođe je među CPU snagama popularna granata pa ako ostanete predugo na jednom mestu u pokušaju da snajpujete nekog od neprijatelja često će vam neki od njih prići neprimetno i zavlati granatu što ćete primetiti kao kišu šrapnela.

Grafika je kao što vidite optimizovana u jednom cilju, modeli vojnika su odlični kao i efekti pogodaka - zavisno od mesta pogotka oni će drugačije padati. Zona naftne platforme izgleda vrlo efektno kada bljesak munje osvetli snajperiste u daljini...

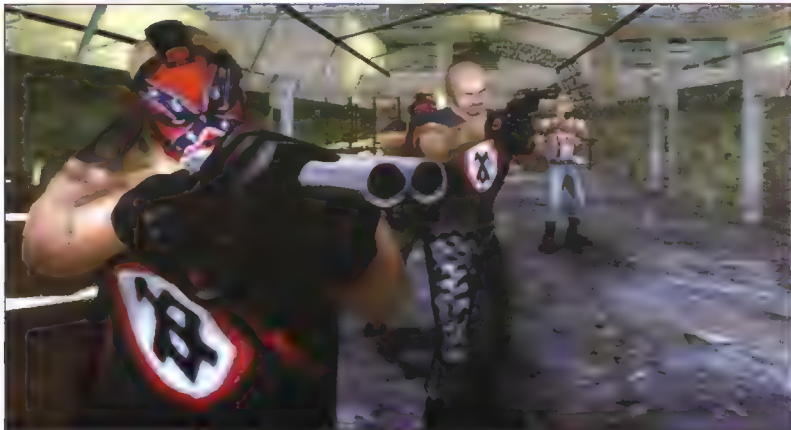
Jedina mana ove igre će biti nedostatak multiplayer moda, ali šta ćete, i Pinokio je bio usamljeni lutak...

Konsole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne



MANHUNT

Izdavač: Rockstar Proizvođač: Rockstar North Žanr: Stealth Datum izlaska: 19/11/2003



Rockstar North se vraća sa prvom igrom posle Vice Cityja u poređenju sa kojom kontroverzni GTA izgleda kao crtić sa Duškom Dugouškom. Ovi momci su zaista rešili da dodatno uznemire čak i svoje najošinitije fanove (Mić brate - jur gona lav it...).

NOVI GTA?

Grafika i kontrole su dosta slične onima iz prethodnih Grand Theft Auto igara ali se sličnost tu završava. Dok je GTA otvorena koncepcija Manhunt je linearni-poještete-nokte-od-straha-i-užasa triler. Gde je GTA Tarantino fazon kroz šalu, Manhunt je blaže rečeno UZNEMIRUJUĆE ironičan.

Dok je GTA pun brze akcije i impulsivnog dejstva, Manhunt vas tera u senku dok se pažljivo krećete kroz lavirint opasnosti.

James Earl Cash je anti-heroj igre - osuđenik na smrt koji otkriva da je njegova egzekucija bila lažirana. Njegov nevideni "dobročinitelj", poznat samo kao The Director ili Režiser, ga kontaktira samo uz pomoć slušalice i vodi ga kroz opasnu igru preživljavanja sa jasno izraženom sadističkom crtom. Režiserova pozornica je Carcer City, napuštena industrijska zona. U određenim delovima grada Režiser je pustio na ulicu lude serijske ubice i brutalne bande kojima je obećao nagradu za Cashovu glavu. Dok se Cash bori za opstanak, on je pod nadzorom kamera koje snimaju ceo prizor.



Manhunt je vrlo tvrdokorni dodatak taktičko-akcionom žanru, sa drastično drugačijom notom od ostalih naslova u žanru. U Metal Gearu i Splinter Cellu, na primer, stealth (šunjanie) je borbena neophodnost. Heroji u obe ove igre su obojica bori protiv rata koji se trude da naprave što manje štete. Snake koristi sredstva za uspavlivanje da bi "smirio" svoje protivnike. James Earl Cash je potpuno druga krajnost od ovih likova. Dok je njegova prošlost još uvek nepoznata (i možda neće biti ni otkrivena) on sigurno nije osuđen na smrtnu kaznu zbog prekoračenja brzine. Dodajte tome činjenicu da ga progone druge ubice i možete samo zamisliti kakvu taktiku preživljavanja će morati da primeni ako hoće da se izvuce čitav.

James Earl Cash je proganjeni. I iako ne može da pravi zvezde, pravi špage među zidovima ili visi sa ivice, sigurno da ume dobro da se sakrije u sendi (tj. u "bezbednim zonama" kako ih nazivaju u Rockstaru), proviruje iza ćoška i prišunja pomalo nalik na Snakea. Takođe





...i likovi tela "klonulih" protivnika da izazivaju suvišnu i neželjenu pažnju. Na kraju igre Cash nema nikakvog oružja u odnosu na njegovo prvo oružje je u stvari jedno obično plastično kesa.

...da se je koristiti za davljenje neprijatelja. Režiseru Cash će mnogo više koristiti ovo i još mnogo drugih tradicionalnih dokumenata, hladnih i toplih, tupih predmeta (noževi, flaše, pajseri, ... ne samo da ubije prgonitelje, već ... na davoljski pogane i užasavajuće ...

... je u igrama mnogo, mnogo puta do ... zapečena za stvaranje mračne atmosfere. Manhunt koristi zvuk kao primarni ... zamečkaja na vrlo zanimljiv način. U ... u Rockstaru planirali mapu terena ... kasnije ožabačena. Cashova jedina ... snaga što mu je izvan vidokruga ... donjem desnom delu ekrana je ... zasraser koji predstavlja Cashu u sredi ... kada neprijatelj napravi zvuk on se ... na radaru. Tihi, nepomični zlikovac,

koji samo čeka i vreba je NEVIDLJIV. Kada Cash napravi neki suvišan zvuk gazi po staklu na primer ikone neprijatelja menjaju boju čime pokazuju povećanu budnost neprijatelja. Odlazak u bezbednu zonu tada možda neće biti dovoljan jer ukoliko ste bili u vidokrugu neprijatelja on će poći za vama. Ovo je vrlo napet sistem koji Cashu daje samo deliče informacije, ali ćete zato non-stop biti na ivici nerava!

Rockstar je odabrao Dolby Pro Logic kao svoj zvučni sistem za ovu igru nasuprot DTS-u, jer je softver napisan specijalno za Manhunt u tom formatu. Local Sound Field Modeling omogućava zvucima da budu prilagođeni okolini što znači da ćete čuti različit zvuk ako šutnete konzervu u blatu ili na asfaltu. Detalji kao što je ovaj pomažu da se stvori svet u kome svako krckanje ili škripanje može jasno da nagovesti šta ili ko je proizveo taj zvuk.

"Money Shot"

Iz dva nivoa koje smo imali prilike da vidimo bilo je jasno da se cela poenta igre vrti oko,



prema rečima samih Rockstarovaca, oko "money shota." Elem, dok se Cash tiho prikrada neprijateljima koji nešto trljaju među sobom iznad njihovih leđa se pojavljuje ikona mete. Kada Cash dospe u poziciju za udarac, on podiže ruku i prosti klik na dugme će pokrenuti animaciju ubistva. Ali pošto kod Rockstara "previše" nije i dovoljno - na osnovu distance od mete zavisi i "kvalitet" egzekucije. Bela meta znači hitro ubistvo, zelena meta je njegov standardni zlokobni udarac, a crvena meta znači, hmmm... bolje idite po kesu jer će vam biti zlo. Kada egzekucija počne, perspektiva se menja do položaja kamere, slika postaje zrnata i svaki brutalni udarac postaje deo "Reality TV" kompanije.

Manhunt je na dobrom putu da se pojavi pre kraja godine. Veliko pitanje je pred nama, pitanje sadržaja igre koji je verovatno nešto najmračnije što se do sada stvorilo. I Silent Hill u sebi sadrži dobru dozu horora ali on je jasno u sferi fantazije. U Manhuntu, ubistva se ponavljaju i ponavljaju, ne samo na realističan način već sa stilom kakav poseduje samo James Earl Cash. Nijednom detetu ne sme biti dozvoljeno da pride na kilometar od ove igre. Grand Theft Auto naspram ovoga deluje kao veseli crtić.

Mada čak i da se svi gameplay elementi savršeno uklape ostaje pitanje ukusa. Ako postoji takva stvar kao "otiči predaleko" onda Rockstar definitivno hoda po samoj ivici. Ali ako igrači žele ono što im Rockstar North nudi eto još jednog obiljača blagajni.

Konzole za koje će izaći igra

Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne



WHIPLASH

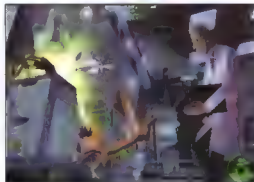
Izdavač: Eidos Interactive Proizvođač: Crystal Dynamics Žanr: Akcija platforma Datum izlaska: 04/11/2003



Ako vam je dosta platformi sa slatkim životinjicama koje koriste politički korektna napade, Eidos imaju zeca i lasicu koje bi želeli da upoznate.

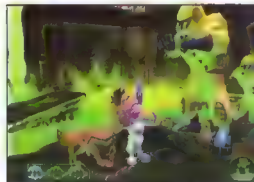
Whiplash je priča o Spanxu lasici i Redmondu zecu, koji su zamorčidi u razvojnoj laboratoriji zle Genron korporacije. Spanx je bio toliko puta izložen elektrošokovima da je lagano flipnuo, a Redmond, koji je u standardnoj postavi kada se testiraju novi kozmetički proizvodi, je toliko naprskan sprejom za kosu da mu je krzno postalo neuništivo. Priča počinje tako što su njih dvojica vezani jedan za drugog (ne emocijama nego lancima) na putu da budu likvidirani pošto više nisu ni od kakve vrednosti korporaciji. Nekim čudom oni uspevaju da izbegnu smrt ali su i dalje vezani jedan za drugog. Njihov cilj je da pobegnu iz objekta korporacije i da usput oslobode što više njihovih drugara pri tome lupajući i uništavajući što više laboratorijske opreme.

Iako postoje dva glavna lika vi u stvari kontrolirate samo Spanxa. Redmond je u stvari oružje. Pošto je on neuništiv i na lancu Spanx ga može zavitiati unaokolo. U svom osnovnom "običan zekan" modu frenetični Spanx ga vitta kao topzinu. Pogodno smešteni predmeti kao



vatrene, ledene i toksične kutije ga mogu transformisati u još mnogo toga. U sprezi sa vatrenom kutijom na primer, on postaje vatrena lopta kojom možete "potpaliti" neprijatelje. Nije da je potrebno da vam objašnjavamo all Redmondu se nimalo ne dopada da bude u različitim agregatnim stanjima što će često "objašnjavati" svom drugaru-kolegi-beguncu.

Kontrole su dovoljno jednostavne da bi vrteli zeca kao od šale već posle par minuta. Postoji par standardnih napada i poneki način da ih modifikujete. L2 dugme na primer pretvara regularni napad u šašavi napad gde Spanx zavrti Redmonda u kompletnom krugu blizu poda i time počisti po nogama zle naučnike,

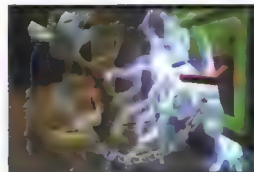


čuvare i ostale neprijatelje u blizini. Postoje čak i neki strateški detalji u okviru ove bliske borbe. Razbijte mar kavez sa majmunima i dobićete par saveznika u ratu protiv Genrona. Humor u igri je nešto što bi očekivali od igre u kojoj umakanje zeca u toksičnu supstancu nije samo dozvoljeno već i preporučljivo. Tokom jednog nivoa, na primer, vaš zadatak je da sprečite grupu otkaaenih naučnika da se igraju "ispali hrčka iz topa" u kojoj mališani bivaju ispaljeni iz topa u zid u cilju provere predznosti oružja.

Whiplash izgleda kao zabavan i otkaaen naslov ali videćemo kako će izdržati nalet ostalih platformi pred kraj godine. Ne zaboravite Jak i Daxter drugi deo samo što se nije pojavio...

Konsole na koje će izaći igra

Platforma	DA!
Playstation 2	DA!
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne



Ubi Soft | Produvač:

Ubi Soft | Žanr: Akcija/Pucačina | Datum izlaska:

09/11/2003



Ubisoftova nova pucačina iz prvog lica će vam zasigurno dati potrebnu dozu originalnosti u žanru u kojem je mnogo bitnije vizualno nego priča i stil.

Ubi Soft prema kojem je igra bazirana na stripu i uglavnom samo u Francuskoj a ne u Americi iz prvog lica je prilično zasićen i malo drugačiji nego što ste navikli da budete zaista mnogo drugačiji.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

Igra koju valja pomenuti u bilo kojoj recenziji je sasvim zasluženo - cel shading i cel shading nije više novina ali je u ovom igri pomenjen da bi ostvario jedinstveni stil koji omogućuje igraču da igra živi strip.

na priča, a u paketu dolaze i amnezija i paranoja nalaznično. Glavni lik se budi bez sećanja a tetovaža na njegovim grudima predstavlja (pogodili ste) broj XIII. Situacija izgleda glatko izvedena iz Robert Ludlumovog Bornovog Identiteta, ali posle početnih sličnosti priča ide u svom ludom smeru. Glavna inspiracija priče je original stripa, tačnije prvih pet brojeva.

Igra počinje sa osećajem konfuzije... zamućena vizija, labave kontrole i ni najmanji nagoveštaj šta se to u stvari dešava. I pre nego što dobijete bilo kakve smernice bivate uvučeni u crno bele flešbekove koje igrate iz perspektive glavnog junaka. A onda počinje jurnjava - trčite i trčite brzo. Na prvih par nivoa nećete imati prilike da se mnogo šunjate jer svi pokušavaju da vas ubiju. Samo sa ključem od nekakvog pretačnika sa sobom putujete unazad kroz svoja sećanja i unapred u srce zaveru. Bravo!

Kako se kluko priče odmotava, imate osećaj da stvarno bivate ugroženi. Igrači koji bez predznanja uđu u ovu igru biće skoro šokirani. Kao i u svakoj pucačini oružje ima ključnu ulogu ali za razliku od Quake i DOOM pristupa ovde se oružje nalazi svuda oko vas. Stolicu,



krhotine stakla, lopate - sve što ima oštru ivicu može biti upotrebljeno kao sredstvo za samoodbranu. Možete čak koristiti i tela eliminisanih neprijatelja.

Samo da se razumemo, nemojte misliti da ćete biti uskraćeni za tešku artiljeriju. Oduvek omiljeni favoriti kao što su sačmara i snajper su i ovde prisutni, plus simpatični mali samostrel (sa optikom) koji odapinje svoje strelce u filmskom maniru. Tu su i automatska oružja raznih vrsta kao i gadno sečivo. Oružja velikog dometa se ne zumiraju kao u većini pucačina već imate tri pretpodešena položaja uveličanja. Svako oružje ima i sekundarnu upotrebu, ma čitava paleta nasilja.

Kompletni fokus igre je na brznoj akciji. Osećaj dok igrate je više kao potera nego kao špijunski roman.

Konzole za koje će izaći igra

Playstation 2	DA!
Game Cube	DA!
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne





NOKIA N - GAGE



Kada smo negde početkom godine najavili Nokiu N-Gage rekli smo da će se pojaviti krajem godine i pritom smo smatrali da smo prilično optimistični sa takvom prognozom. Ali su Finci izgleda bili vredni kao mravi pa su konzolu-mobilni telefon izbacili još značajno ranije. Zvanična premijera Nokijinog švajcarskog vojnog noža među portabl sistemima je bila čak 7. oktobra. Jer ovo nije samo igračka konzola, već i mobilni telefon, MP3 plejer, FM radio, organajzer, internet browser (za stranice predviđene za pristup sa mobilnog telefona), a tu su i nagoveštaji još nekih funkcija npr. daljinski upravljač za vaš TV aparat, naravno ukoliko downloadujete pravu aplikaciju. Nokia tvrdi da će ovo čudo tehnološko čudo zauvek promieniti svet mobilnih igara, ali da će ova naprava tako nešto ostvariti pokazće samo vreme. Mi smo proveli nekoliko dana igrajući se sa novom igračicom i izveli smo kratke zaključke na temu hardvera, softvera i ukupne multifunkcionalnosti koju uređaj pruža. Povrh toga smo uradili i kratke opise dve od nekoliko igara koje su se pojavile zajedno sa konzolom.

The Hardware

Opšte je mišljenje u redakciji da bi ovakva stvarica mobilni telefon-konzola-MP3 plejer-ostalo mogla da napravi pravi bum na tržištu.

Dodatnu težinu joj daje činjenica da iza nje stoji Nokia. Međutim ovakav kakav je objavljen N-Gage pati od sindroma školskog programa srpske gimnazije - zna sve po malo ali ništa ne ume vrhunski. Kao telefon, N-Gage je natrpan opcijama ali je pomalo kilav za upotrebu. On je jedini telefon za koji vam stvarno trebaju slušalice da bi ga koristili jer su mu dimenzije vrlo neprikladne da bi ga koristili na isti način kao i običan (mal) mobilni telefon. Pitanje se postavlja, koliko su spremni korisnici da uvek sa sobom vucaraju kablove? Kao MP3 plejer, prilično je velik i pritom ima dosta ograničenu memoriju. Funkcija koja mu najbolje leži je funkcija konzole za igranje jer su mu i forma i raspored tastera vrlo dobro zamišljeni. Ali najosetljivije pitanje je cena - skuplji je čak i od PlayStationa dvojke i od Xboxa!!!

Multiplayer opcije su nesumnjivo najjača tačka N-Gagea. Ali da bi iskoristili te multiplayer mogućnosti potreban je i adekvatan (čitaj kvalitetan) softver, kojeg za sada jednostavno nema. Barem ne među igrama koje su se pojavile zajedno sa N-Gageom.

Još jedan prilično neugodan nedostatak je način zamene igara. Da bi zamenili igru, tj. da bi zamenili MMC karticu na kojoj se igra nalazi, morate rasklopiti čitav telefon



(uključujući i skidanje i potom i vraćanje baterije u svoje ležište)... Ni malo zabavno, ali šta ako ovu zamenu treba da obavite dok ste negde u pokretu, na primer u prevozu ili slično? Mogućnost da vam nešto ispadne i ošteti se je vrlo realna. A da li smo vam pomenuli činjenicu da N-Gageu treba nekih 25 sekundi da "podigne sistem", uključi se u mrežu i prepozna igru?

Zaključak koji smo mi izveli je sledeći. Za one koji vole povremeno da se poigraju a trenutno nisu opredeljeni koji bi telefon kupili N-Gage je sasvim dobar izbor. Kao posebna platforma za igranje kako je Nokia pozicionira, mi bi vam preporučili da sačekate i vidite šta se dešava. Inicijalni izbor igara je prilično tanak. Uostalo pročitajte opise koji slede...

Ali opet nikako nemojte zaboraviti da je u pitanju Nokia, kompanija koja prodaje više od 40 miliona telefona godišnje. Čak i ako hardcore igrači ne zagrizu, oni će i dalje imati dobro tržište na kojem će sigurno moći da plasiraju solidan broj N-Gageova. Ukoliko se budu trudili kao do sada možda ćemo jednog dana videti i neke vrhunske igre za ovu platformu... barem se nadamo.



SUPER MONKEY BALL



Super Monkey Ball je jednostavna igra, ali na osnovu jednostavne ideje i ona je zabavna za igranje. Verzija ove igre koja je dobila čitav niz fanova, ne bez dobrog razloga - u ovoj igri loptica igra sa krajnje simpatičnom unakom. I dok majmuna N-Gage nema grafičke mogućnosti da se igra na GameCubeu ona je i dalje zanimljiva zbog svoje impresivnosti.

Super Monkey Ball igra se na mobilnom telefonu, Super Monkey Ball je vrlo ukladna u koncepciju. Na GameCubeu je izvanredna ali nije toliko zanimljiva kao tipične igre na konzole na koje igrači danas troše novac. Super Monkey Ball je igra gubi od Super Monkey Balla. Sprema za Super Monkey Ball, ona je bezazlena i simpatična igra koja se pokreću.

Super Monkey Ball upoznati sa ovim Seginim igrom. Ova igra je na prvi pogled vrlo zanimljiva, ali majmun se nalazi u lopti i igra preko raznih i vremenom sve komplikovanih tabli, usput prikupljajući što je moguće više banana pre nego što stigne do cilja. Ali, ako se sećate onih igraćaka u



obliku valjka za pravljenje balončića od sapunice onda se sećate i da je ispod poklopca bio mali lavirint u kojem se nalazila loptica. Zabava je bila u tome da naginjanjem celog valjka sprovedete lopticu do određenog mesta tj. udubljenja. Isti slučaj važi i ovde - vi ne upravljate loptom sa majmunčetom već upravljate kretanjem table. Na taj način ćete bespomoćno majmunče



dovesti do cilja skupljajući poene i pazeći da slučajno ne padne u ambis. Ovo nije nimalo teško na prvih par nivoa ali kasnije postaje ljuđa kombinacija mozganja i VRLO pažljivog upravljanja tablom.

Ovo nije igra vrhunske grafičke i zvučne prezentacije, ona samo poseduje gole gameplay elemente koji rade. Dizajn nivoa koji postepeno dobija na složenosti je perfektno izbalansiran da izvežba čak i one koji retko igraju igrice u majstora Monkey Balla. Nikakva priča, nikakav multiplayer, bez introa, bez oružja - samo jedan majmun. Koji dokazuje neke priče o majmunima i zabavi

E sada, verzija ove igre za N-Gage ima svoje



mane. Prvo - frejmrejt, koji često biva dosta spor što je frustrirajuće za igru koja zahteva brze reflekske. U trenutku kada pokušavate da izvedete komplikovan manevar sa loptom (i majmunom u njoj), sećanje slike može da znači razliku između uspeha i neuspeha. Trebaće vam malo vremena da naučite da predvidite gde bi ovakva zastajkivanja mogla da se pojave i pripremite se na to. Ovaj problem nije toliko naporan da bi vam se desilo da izbacite vaš N-Gage kroz prozor ali je definitivno trebalo posvetiti više pažnje ovome u razradi igre.

Igra takođe nije toliko vizuelno privlačna kao ostale platformske igre. Uzimajući u obzir ograničene mogućnosti, boje i teksture nisu nimalo impresivne. Da budemo iskreni, Super Monkey Ball nije igra kojoj su potrebni nekakvi super svetlosni efekti itd. tako da ovo pitanje i nije kritično. Ali zato zvuk zajedno sa muzikom funkcioniše sasvim kako treba.

Najveći nedostatak ove igre je taj što ne podržava multiplayer jer igrajući single player nivoa i akumulirajući banane otključavate mini igre. A ove mini igre kao što su "Monkey Fight", "Monkey Race" i "Monkey Target", su dizajnirane kao party igre i izgledaju sasvim spremne za multiplayer. Začudujuće je da je Sega zanemarila multiplayer opciju na sistemu koji se ponosi svojim multi-friendly dizajnom. Mnogi igrači već znaju šta da očekuju od Super Monkey Balla. Port ove igre na N-Gage je dovoljno dobar da izazove onu istu zavisnost koju imaju vlasnici GameCubea prema njoj.

Izdavač	Sega Mobile
Developer:	Amusement Vision
Žanr	Logička arkada

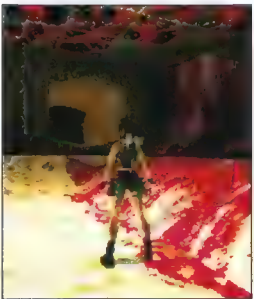


TOMB RAIDER



Tomb Raider je postao neizbežan. Lara Croft uiazi u misli i srca svih na sve moguće načine. Ona je junak filma, ona je Angelina Jolie, ona je junak već mnogo video igara... ona je trejdmak. Verovatno i vaša mama zna ko je ona. A sada, Lara Croft je i mobilna. Opasnost! Opasnost! Ne možete je izbeći. Niko ne može. Kako je uopšte došlo do ovoga? Ovaj "novi" Tomb Raider port u stvari uopšte nije loš. Prosto je nazvan Tomb Raider za N-Gage, jer je on upravo to, adaptacija Tomb Raidera iz 1996 godine za PSOne. Sa 15 nivoa u različitim okruženjima fanovi koju budu voljni da zaborave limite kontrola će sigurno uživati

Najbolje što možemo reći za N-Gageov Tomb Raider je da su iz IdeaWorks3D napravili čudo na ovom ograničenom sistemu. Pligoni, okruženja i da, čak teksture se drže ekstremno dobro uzevši u obzir da je ovo mobilna verzija. Peđine koje su za znak raspoznavanja Tomb Raidera su neokrnjene, pa čak i uporedive sa originalnim PlayStation izdanjem. Lara još uvek ima dobru figuru i ukratko to je njen glavni adut na blagajnama



Kontrole su dobro programirane za N-Gageov kontrolni pad, ali su još uvek vrlo, vrlo spore. Auto run opcija bi mogla opasno da vam pomeri pozadinu. Ona trči sve dok joj ne kažete da stane pritisakajući dugme. Ukoliko imate dovoljno strpljenja, nije nemoguće da napravite neophodne trikove ali savlađivanje upravljanja ne bi trebalo da predstavlja polovinu izazova igre. Kao



Dodatak ovom problemu tu je i vrlo spor frejmejrt. Lara još uvek može da skoči u stranu, izmeni oružje, visi sa litice, kao i sve ostale avanturističke zavrzlame ali su komande uopšte vrlo labave

U igri čak postoji i neka verzija multiplayera, ali vrlo diskutabilnog multiplayera. Planiran je downloadabilni "trkački" mod igre koji koristi providnu figuru druge Lare kojom upravlja vaš protivnik na drugom N-Gageu - tzv. ghost, u kojoj se takmičite ko će pre završiti nivo. Ovo je krativan koncept ali suštinski je ovo dodatak single player iskustva paralelno sa još jednim igračem. Sigurno da postoji

potencijala za još downloadabilnog sadržaja u budućnosti ali trenutna situacija je vrlo spustavajuća

Na kraju se sve svodi na to da li uživate u igranju ovog tipa igara. Što se mene lično tiče, oduvek sam smatrao da je borba kritično loša, dizajn nivoa dosadan, a "atraktivna" heroína zanimljiva koliko lanjski sneg u proleće. Tomb Raider na N-Gageu možda izgleda odlično, ali je ovo single player igra na multiplayer konzoli, i pritom odavno izgustirana igra. Ako ste fan serijala možete ovo smatrati kao nostalgican pogled na slavne dane serijala. Za ostale, ovo je nešto što ste verovatno davno prerasli



Izdavač:	Edos
Developer:	Ideaworks3D/Comp
Žanr:	Akciona avantura

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.



I još puno novih igara

NOVE IGRE ZA VAŠ MOBILNI TELEFON



Za modele :

- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : **041 20 20 20**

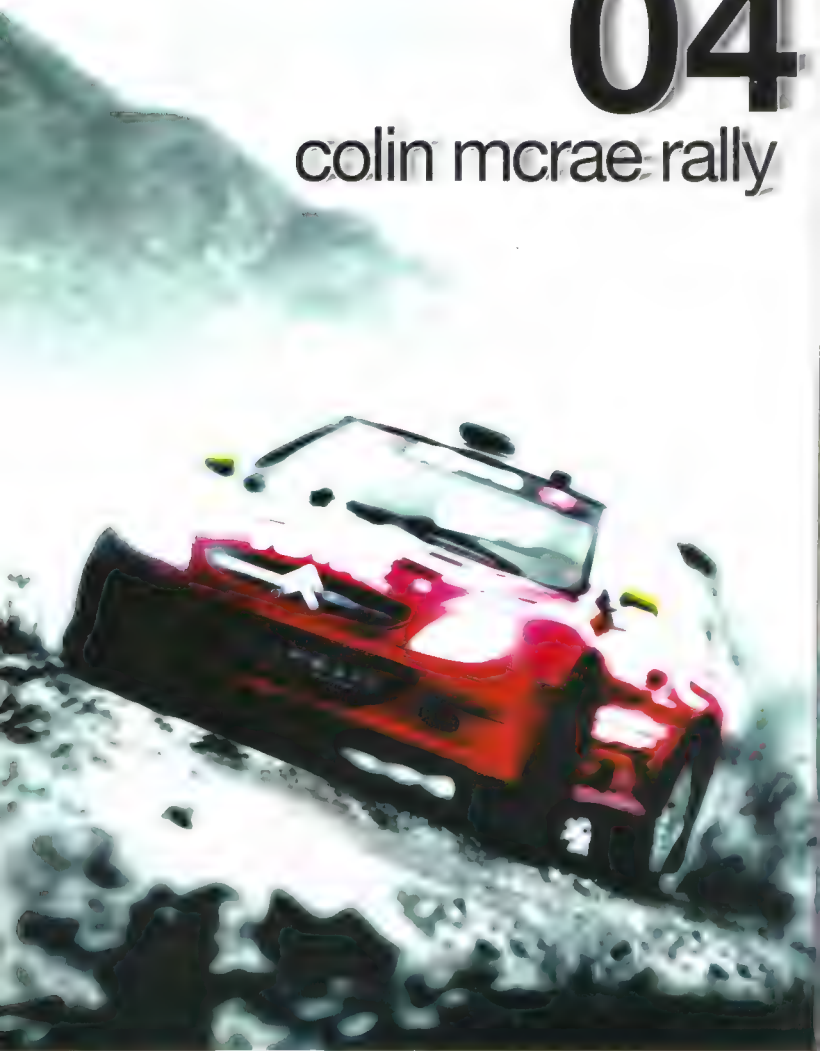
Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.

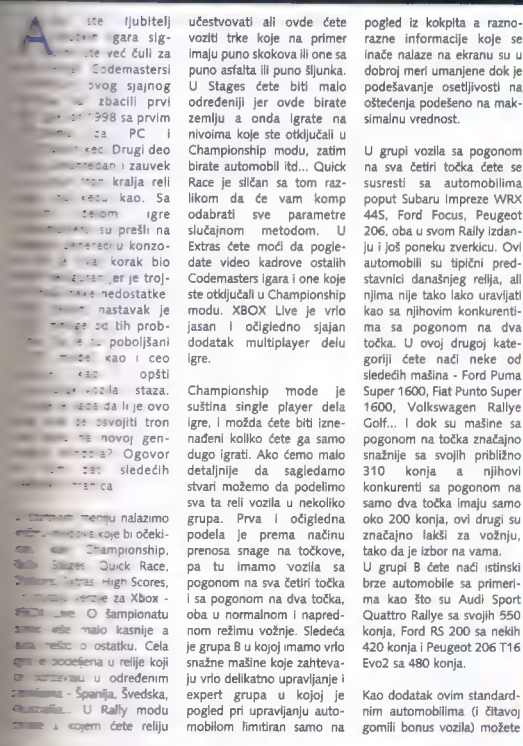
Cena poziva : 0,36 din / sec



04

colin mcrae rally





Kao dodatak ovim standardnim automobilima (i čitavoj gomili bonus vozila) možete





otključati i neke neočekivane primerke. Klasični Escort Mark II, Citroën 2CV (ma ozbiljno vam kažem), pa čak i Transit kombi, zajedno sa kompletnom Fordovom ergelom. Ovo očigledno nisu najbrže mašine u igri, ali daju pravi komični kvalitet igri. Pokušaj da sa Citroënom vozite neke od najtežih reli staza na svetu je pravi cirkus...

U prošlosti je većina automobila koje ste otključavali bila tu čisto iz zabave i u većini slučajeva nije bilo nikakvog razloga da ih provozate više od jednom. Sasvim jasno. Zašto bi se uopšte upuštali u trku sa starom kantom kada možete odabrati moderni superbrzi auto? Ali sada ste primorani da koristite ova bonus vozila jer su ona integrisana u posebne, inače nedostupne trke.

Višestruke sezone i perfektna prezentacija koju smo videli u Colin McRae 3 dala nam je jako dobru predstavu kako je to biti reli vozač ali su developeri otišli još dalje ovog puta. Najveća promena u ovom režimu je činjenica da sada možete igrati "kao vi" kroz sva takmičenja i modove igre. Ipak znači kada vidite svoje ime umesto Colina mada i dalje možete igrati za druge timove. Ovo je veliki

korak za serijal koji je do sada, recimo to tako, bio vrlo "sebičan". Nemojte nas pogrešno razumeti, svi smo mi voleli da igramo sa Focusom kroz Colin 3 šampionat ali smo isto tako žudeli da upravljamo drugim automobilima a sada nam je i to konačno omogućeno.

U varijacijama na temu, Codemastersi su lukavo uključili i co-op mod. Tako da možete igrati "kao vi", za bilo koji tim i sa prijateljem pored vas kroz ceo šampionat. Najbolji deo ovoga je taj što zbog nepostojanja restrikcija bilo koje vrste možete voziti za različite proizvođače. Ovo možete izvesti u split skrinu sa ghost efektom ili jedan za drugim kao da bi ostvarili pravu reli atmosferu. Ako se odlučite za poslednje možete organizovati takmičenje do 4 igrača kroz ceo šampionat, što je sve daleko zanimljivije nego poredenje vremena na posebnim nivoima kao do sada. Uffff, konačno su to ostvarili. Bravo Codemastersi, zašto vam je trebalo toliko dugo? Još samo fali opcija da nam isporuče mape svih staza i da vam prijatelj izgrava pravog suvozača i čita nadolazeće krivine.

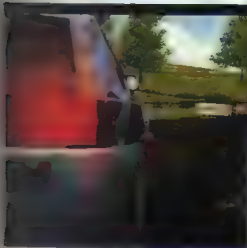
Za sada situacija je sve bolja i bolja zar ne? Ali čekajte ima još. Dodatni modovi trkanja (da kažemo ugrađeni u sezonu šampionata) dolaze zajedno sa buđenjem automobila. Ali pre nego što dobijete nove delove (dunja sa sitnim lutom) tako što ćete osvojiti specijalne nivoe morate odraditi još dodatnog posla da bi ih zaradili.

Šta je što PlayStation 2 vracia igru ne omogućava detalj koji nam pruža Xbox a to je povećavanje na intervali i ugrađivanje superbrzih remakova (dug vremena) sa ostalim (koliko god) igrama. Nije da to nas ne sprema da koristimo ova igra do beskonačnosti ali to je bila interesna mogućnost.

Za svaki automobil morate izvesti neke testove u najgorim uslovima, očigledno na isti način na koji to rade i pravi reli vozači. Mislite da je ovo samo zvrčka da bi vam omogućili da se više uživate u igru? Naravno da jeste, ali odlična zvrčka.

Naravno da nećete moći da upravljate svim ovim sjajnim automobilima od samog početka, tako da ćete morati da osvajate sve teža i teža takmičenja. Ova takmičenja će vas voditi kroz niz lokacija, kao kišni i klizavi pejzaž Japana, glatki asfalt u Španiji, izrazito šljunkovitu Grčku, muljava prostranstva Australije... Svaka od ovih lokacija ima solidan broj nivoa, normalno otežanim sa skakaonicama, kišom, snegom... Tokom vožnje ćete vrlo verovatno oštetiti automobil na ovaj ili onaj način, tako da kada završite nivo moraćete da odradite popravke. Dato vam je 60 minuta vremena za popravke; a na primer popravka izduva traje 13 minuta; a na primer šasija traži svojih 18 minuta, tako da je od ključnog značaja da pravilno odaberete

01:33.92



drugih vozača na stazi ali odgovorni za game design očigledno nisu čitali taj broj Bonusa. Šta ćete?

Svaka trkačka igra, ili igra uopšte, može imati puno opcija i mogućnosti ali na kraju se sve u suštni svodi na onaj ne tako lako opisivi "osećaj automobila". Colin McRae Rally 3 je bio sjajna igra, ali ipak je pomalo nedostajalo u tom finom balansu kontrole. Ako bismo bili precizniji, automobili nisu imali dovoljno "težine" i proklizavali su više nego što bi trebalo. Kako to i sami Codemasters kažu do sada je sam fizički model automobila bio realizovan na taj način da se sve vrtelo oko jedne centralne, nazovimo je težišne tačke. Ali onda je neko od njih došao na ideju da sistem upravljanja poboljša na najrealniji mogući način. Ponašanje automobila se sada oslanja na svaki od četiri oslonca (točka) koji su potpuno nezavisni među sobom. Neverovatno je kako se ova promena oseća u smislu realnijeg ponašanja automobila na stazi. Razlika je posebno primetna prilikom prolaska kroz krivine tako da recimo tačno možete da osetite ako je neki točak izgubio oslonac tj. auto klizi baš kako bi trebalo.

Rekli smo to i ranije ali moramo ponoviti - Colin McRae serijal je oduvek imao vraški dobro upravljanje, a sada je ono postalo još bolje.

Ova promena je takođe povećala specifičnosti svakog automobila posebno, pa se osećaju i promene u težini automobila, osećaju brzine a najviše se primećuje koliko se različito upravlja automobilima sa različitim pogonima - četiri ili dva točka...

Staro pravilo - lako za naučiti, teško usavršiti - je očigledno primenjeno i ovde jer i nije toliko teško upravljati 4WD mašinom sa automatskim menjačem iz trećeg lica ali kada uključite ručni menjač i predete u pogled iz kabine čeka vas i te kakav izazov. Standardna težina igre je podešena na taman odgovarajućem nivou, tako da ako tokom vožnje i napravite par grešaka i dalje ćete moći da završite nivo sa solidnim vremenom. Bilo bi možda interesantno videti da se težina progresivno povećava kako vi napredujete sa veštinom upravljanja ali "četvorka" i ovako predstavlja dovoljan izazov.

Na samom kraju nema potreba da vam govorim da li da igru nabavljate ili ne, samo užiti.

BONUS		IZDAVAČ: Codemasters		ŽANR: Vožnja		Medij: DVD 1	
	• 1 Igrač	KONZOL	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	GRAFIKA	10
	• Memorijska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		ZVUK	9
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		INTERFEJS	10
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		OSTALO	9
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		96%	

BUFFY THE VAMPIRE SLAYERS: CHAOS BLEEDS

Tragično je koliko malo ljudi zna da su vampiri deo naše kulture od pamtljivosti. Ne verujete li? SVEGA MI, konzole m moje, svih m, perfektnih igara ovog sveta - dabogda mi "but" čip pregoreo ako vas lažem. . Možda je ona, Transilvanijski ludak opštepoznatiji, ali u našm pričama legendama, predanjima, postoji više pomena imena vampir i više naziva za samog vampira nego u bilo kojoj drugoj kulturi, kako Balkana tako i šire Evrope. Naši pozat pisci su pokrivali ovu temu, uključujući i Matavija. Andrića, Pavća kao i mnoge druge (za koje još možda niste čuli jer su neki od vas ipak poosta mlađi, prim.aut.) Verovanja su brojna - kako se postaje vampirom, kako vampir izgleda, kako ga upokojiti. Ovo zadnje je gotovo uvek bilo najinteresantnije, jer ono otvara aspekt "lovca" ili "koljača" (slayera). Obično su koljači brutalni ljudi, kršni i izmučeni, sa groznim sećanjima na mlađe drage koje su vampiri na brutalan način potamili (kao što je V slayer, legendov poodim i Abranami fon He šing, legendarni lovac na vampose, kao i Džejms Vuds u Karpenterovim "Vampirima", kome sam - nažalost zaboravio ime, prim.aut.), ali spletom čudnih okolnosti - to su nekada naočigled krhke i krte figure kao što je Bafi. Ne sećam se tačno kada je izašao film "Bafi ubica vampira", priča o mlađoj navijačici (čirlidserici), iz malog, južnokalfornijskog

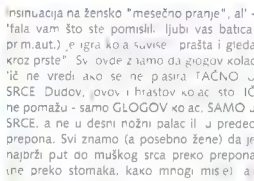
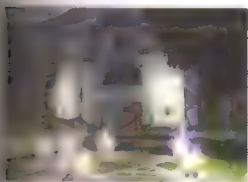
grada Sanidejja-a, koja naprasno shvata da je "slayer"-ka - da je od boga odabrana da brani mali gradić koji se nalazi na specifičnoj lokaciji. Lokacija na kojoj je gradić sagrađen predstavlja "usta pakla", mesto na kome se Zemlja i Pakao dodiruju. Imajući u vidu lokaciju, nije za čuđenje da se BAŠ TU sakupljaju satašni, demoni, vampiri i raznorazni šijam niskin pobuda. Nakon relativnog uspeha filma, jedan baja je odlučio da kuša sreću pokuša da kreira seriju sa Bafi u glavnoj ulozi koja je uskoro na Američkom tržištu

postigla relativan uspeh (hej, da se ne izažemo, i Moćni Rendžeri su postigli relativan uspeh, prim.aut.). Tako je Bafi dobila nekoliko "partnera", drugara i drugarica koji joj pomažu u raznim akcijama vezanih za "klan" je, upokojavanje i istrebljivanje" vampira ostalih zlođuha

Pošto je igra postigla zavidan uspeh na "kutij" na Vivendi Eurocom je pao na naprave nastavak, kako za PS2, tako i za kocku" i "kutju."



Logično je pretpostaviti da je igra akcija, kao da - pošto je rađena po uzoru na seriju, a ne na film, tu postoji niz likova koje možete furati, a da nisu Bafi. Tu su svi ikovi serije (koju da ne lažem nisam ni VIDIO prim.aut.), koje karakterišu čudna imena, unikatne sposobnosti i potezi (doduše, između Bafi i Fejt ne postoji apsolutno nikakva razlika, ali nema veze, prim.aut.). Znači, pored Bafi i Fejt tu su i (ako ste Vi kojim slučajem pratili seriju) Willow, Spike, Xander i Sid. Igra se proteže na 12 nivoa, a kako ne 7 vodite samu Bafi, na pet možete da birate nekog od ponuđenih, a u pojedinim situacijama, Al vam šalje nekoga iz ekipe da se izborite sa prisutnim zlom. Znači - plavuše se kao i uvek favorizuju. Sv ostali, kojima i pripadom se očigledno ne pitaju, al da im mene neko pitao kakvu bi slejkerku napravio,



insinuacija na žensko "mesečno pranje", ali "fala vam što ste pomislili. ljubi vas batica (prim.aut.)" je igra koja čuviše prašta i gleda kroz prste" Sv ovdje znamo da njegov kolac ič ne vredi ako se ne pasira TAČNO u SRCE Dudov, govov i hrastov kolac što ič ne pomažu - samo GLOGOV ko ac. SAMO u SRCE, a ne u desni nožni palac ili u predeo prepona. Svi znamo (a posebno žene) da je najbrži put do muškog srca preko prepona (ne preko stomaka, kako mnogi misle) ali kada su vampiri u pitanju - hellooo, to nekako NE DELUJE Loša koalizija objekta podrazumeva i to da ćete uspeti da ubijete vampira čak i ako ne konstitute propisan

CRNU NAČITANU
šta fali Elektri iz
crna al ništa joj ne
kroz Zdrava kao
kao dvored jabuka

KO UPOKOJITI VAMPIRA

nos-patos je apsolutno
mogućnost regen-
poseduje Pravilo 2
iba og ljuka i svete
koje duž ne može
se zabadajućim
umeće u predeo
očižu žrtve), odnos-
badača) plućnog knla
neće čačkati zube il
od dve navedene
sprovedete u delo, pa
E, tu nastaje prob-
Krvini ne, ova nije



instrumentarijum i propisanu vitalnu tačku. Možda sa mitološke strane ovo predstavlja minus ali i men je kul kada oca mazne stolcu i sanduk. zaimi je nekome o k čmu pa pokup op ike zode krovije al to nije realno (a vampiri su kao realni, budaletno neopevana, prim zdrav razum.). Ma o više pažnje je posvećeno i okolini, tako da i u neposrednom okruženju postoje objekti na koje možete da "navučete, natakarte nagrdite" vaše neprijatelje - tu su zalomljene kuje, otvoren plamen rupe sa toksičnim otpadom ili tako nečim (nej pak je to Amerika - toksični otpad curi na sve strane p tajte Donateu Mike andeua Leonarda ako mi ne verujete, prim.aut.)

Što se tiče arsenala - SASO MANCE (svega ima, prim.aut.), tu su grabje odnosno vite, lopate, kočevi i koč ne, skre i macevi "pljukalice" sa svetom vodicom. Većina ovih predmeta ma zdrav,e", odnosno



skalu upotrebljivosti. Kada skala gekne geknuo je i predmet. Sada - kada je lopata u pitanju, ona prsne, a iza nje ostaju krhotine koje možete upotrebiti kao improvizovani kolac - što je takođe kul. Znači - borbe ima u izobilju, čak i više nego u prethodniku, ali ima i zagonetki, doduše u manjoj meri, ali ih ipak ima. Čini mi se da je u odnosu na prethodnika Al možda i previše oslabljen, što je dovelo do efekta "kvazi besmrtnosti" (ma znate onaj trip kada niste sigurni da li ste vi tako prokletu dobri ili je u pitanju igra koja je na momente preterano laka... U principu - još jedna "gnječilica", kombo udarci, vezane akcije, ali i pored oslabljenog Al-ja postoje likovi koji vas mogu iznenaditi svojom sposobnošću. Izbiće vam oružje iz ruku i pokušati da ga upotreba protiv vas ali - no frx, što bi se reklo, sve je pod kontro om

Inače je prisutan i režim za više igrača (četira, inače), a koji podrazumeva nekoliko modova - jurenje zeka (i ja sam bio zbunjen), jedan na jedan (jedan drug je Bafi, drugi drug je zlo), "prežetak" (survival) - ko zadnji na nogama, njemu pobjeda i "dominacija", borba za teritoriju... Za potrebe multiplejera možete otključati ekstra likove (likova ukupno ima 24, a među njima se nalazi i kreator serije - Joss Whedon, ala sam informisan, a? prim.aut.)

NARASTAJUĆI PROBLEM KAMERE

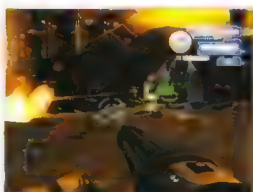
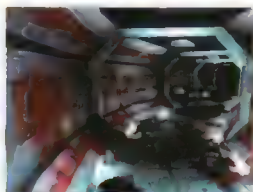
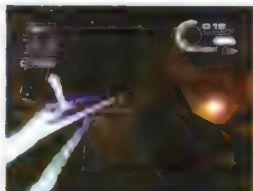
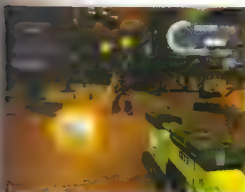
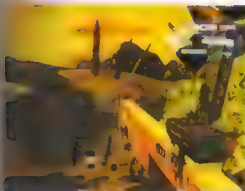
Oooo-da, ako ste mislili da je Bafi pošteđena ovog globalnog problema - grdno se varate. Čak i u njenom slučaju kamera štuca, ključa - potkazuje. Kao da je neka zlobna sila izbacala maglu na sve programere ovog sveta, kao da ni jedna jedina firma ne može da prevaziđe ovaj bag .. Stvarno zabrinjavajuće, moja vizija o "vrlom novom svetu" jenjava iz dana u dan. Grafika je zato - dene-dene (i jeste i nije, al uglavnom je u međuvremenu) - ili, govoreći po srpsk - nije da nema pozitivnih strana, al' nije da nema negativnih (pa vi dešifrujte ako smete). Mislim, slejkerka je kul izanimirana isto kao i magije koje Willow bacaka, ali zato igra trpi usporenja (doduše ne kritična). Sa druge strane - nivo detalja na ekranu je sasvim zadovoljavajuć, ali su zato neprijatiji suviše repetitivni. Keve mi moje - ndjanke, sve ima svoje, ne može lvice a da ne dođe Marica i ne može ni-ka-ko star Muja bez Hase... Što se tiče zvučnog pokriva

i ostalih tehnikalija- sve je na mestu. Muzika je zabola pravi fazon, čak i ona smrdi u "Bafi" fazonu, a efekti su i više nego pristojni. Što se tiče govorne glume - skoro svi glumci koji su sudelovali u TV projektu su prisutni i u igri. Što se mene tiče - to je samo još jedan hladni podatak al' što se tiče fanova serije - to je još jedan detalj koji doprinosi autentičnosti ovog ostvarenja, al' verujem da mi niko neće reći "hvala" što sam pravovremeno na to ukazao. Što se mene lično tiče - komeri tati negativaca nisu dovoljno bogati, ali ništa na ovom svetu nije savršeno - pa n ovo

I šta da vam kažem na samom kraju? Da gru da igrate ili ne? Svi vi koji se borite protiv komercijale u svakom njenom obliku ćete najverovatnije igru preskočiti ma šta vam ja god rekao, dok će ostali koji su željni malo akcije, lomatanja i gubitka vremena (malo - 10 do 15 sati) gr posvetiti nekak'u pažnju. Ja se ograđujem. Protivtenkovskom ogradom i bodljikavom žicom. Pa vi dodite - ako smete

bo'us		MEMORIE		Izdavača: Vivendi		Žanr: Akcija		Medij: DVD 1	
	• 1 igrač	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	KONZOLE	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	7	79%
	• Memorijiska kartica	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		7				
	• Vibracija	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		8				
	• Analogna kontrola	• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		8				

WARHAMMER 40,000 FIRE WARRIOR









...mnogobrojni inkar-
...na PC i PlayStabon platfor-
...warhammer 40,000 serijal
...dostigne reputaciju u
...kao što je uspeo u svetu
...pitanju je najcenjeniji
...serijal pored
...ljudi iz Kuju i THQ
...se udružili kako bi stvorili
...uzor daljim Warhammer
...sa kojim će se drugi
...Da li je baš tako ispalo?
...nije...

sa ciljem da pomognete svojim saborcima u
borbi protiv ofanzivnih imperijalnih snaga
Malo otcano i hiljadu puta viđeno, ali šta je
tu je... Sama igra počinje veoma dobro -
"akcijom-hiper nabijenim" napadom na
Imperijalnu bazu. Atmosfera je sjajna i veoma
nalik na Medal of Honor. Rakete lete na sve
strane, svuda se mogu primetiti tenkovi i
letelice koje zajedno sa vama učestvuju u
jurišu - kao što već rekoh, veoma slično
Medalu, tačnije nivou sa iskrcavanjem u
Normandiji. Problem nastaje kada predete
nekoliko nivoa i shvatite da igra ne nudi
gotovo ništa novo. Nema onih sitnih izne-
nadenja i novina koje će učini da poželite da
nastavite sa igranjem u nedogled. Sve se
uglavnom odigrava po principu- pronađi taj
taj ključ, otvori vrata do sledećeg ključa,
oslobodi zarobljenike, nađi još jedan ključ,
raznesi generatore-određeno oružje-mašine
(to jedino vanra) i na kraju uspešno u jed-
nom komadu pobegni. Tu i tamo će se
pojavit poneki logički problem, ali su po
meni svi previše laki da bi razbili monotoni-
Često će vam se dešavati da dugo tražite
neko rešenje, a da vam je ono sve vreme
pred nosom. Čudno ste ga ali prosto niste
verovali da je toliko jednostavno... Na primer
- neke prepreke se mogu prosto razneti
pucanjem, a neke druge ISTO TAKVE ne

mogu, već morate tražiti ključ ili minera koji
će sve to "stručno da odradi" (svi koji su igrali
Red Faction znaju kol'ko i to tamo pametno
rešeno - nemaš ključ? maš bazu? Imaš pa
rokaj brate - BAM!!! - vrata su se raspa, a
mi smo unutra!)

Ovo jedno od onih prosečnih ostvarenja koja
imaju šta da ponude, ali ne ostavljaju nikakav
trag iza sebe. Drugim rečima rečeno ako
volite FPS, nabavite sebi Fire Warrior i
zabavite se na kratko- ne očekujte previše

beTUS		WARHAMMER		Izdavač: THQ	Žanr: FPS	Medij: CD 1
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	    	5
	• Vibracija		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		7
	• Analogna kontrola		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		7
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		6
				OCENE	65%	

...sanog razoga, imperija
...predna Tau rasa vanzemal-
...postoji. Ovo, naravno znači
...u ulogu Tau Fire Warnora



F1 Career Challenge



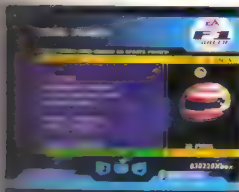
Eto, sezona najbržeg cirkusa 2003. je skoro u potpunosti za nama, i ako se ne desi neko čudo na poslednjoj trci, svemogući, opšteprisutni i globalno obožavani Mihael Šumajer - Šumi ponovo će osvojiti titulu, doduše, ne tako ubedljivo i dosadno kao proteklih godina, ali zar će za 5 godina neko znati da je 2003. samo 3 trke pre kraja sezone raspored prve trojce stao u samo 2 boda razlike ??? Bilo je krajnje neizvesno, očekivao sam, navijao, bodrio, Montoju da konačno učini nešto po pitanju vladavine Šumahera u formuli 1 koja se lagano pretvara u teror, ali ... suviše je para u igri! Pa zar bi najplaćeniji sportista na svetu u proteklih nekoliko godina dozvolio da mu tamo neki "klinac" i još Kolumbijac smanji godišnje prihode za 40% ??? Pa naravno da ne bi! I taako ... Eto nama još jedne sezone (ŠESTE zaredom) u kojoj ćemo na vrhu gledati Mihaela Šumahera.

I kada ste pomislili da je sve gotovo ... NE! Nije. Pojavio se novi F1 Career Challenge koji će vam pružiti priliku da dokažete Šumiju da na ovom svetu nije prvi i najbolji za sva vremena. F1 Career Challenge će vas provesti kroz ukupno 4 sezone (počnajući još od 1999.), i omogućiti vam da od potpunog anonimusa dođete do svojih prvih bodova, i zarada, sponzora i poboljšanja bolida, a zatim i do samog trona (ako ste dovoljno dobri). Dobra ideja. Nema se šta osporiti - EA je sportskim fanovima "ubo žicu" i pružio im priliku da promene tok istorije u formuli 1. Pravim ljubiteljima igara i onima koji su željni takmičenja i ovuliki uvod bio bi saaaasvim dovoljna preporuka da kupe F1 Career Challenge i ogule prste igrajući se sa zvezdama najbržeg cirkusa.

Prvi susret sa igrom ... i na uvodnom skrinu pojavljuje se Huan Pablo Montoja III Ma neee! Naravno da EA sports nije imao njuha da tako dobro pretpostavi ko će do samog kraja "gristi" za titulu, nego su verovatno, Šumajer i Hakinen tražili tooooooooliko para



da ni svi prodati diskovi ne bi mogli Ea Sports-u da donesu dovoljno novca da isplate njihovo pojavljivanje na ovom mestu. Posle omota počinje igra ... llllll ... paaaaa onaaaako - ništa specijalno. Ma jel to nema u glavnom meniju Season ili Franchise moda? Ili šta im bi??? Ma sigurno da ima sezona ... samo su je negde sakrili. Al ne lezi vraže! NEMA sezone niti franšize! I neće ih ni biti, moj batiče! Igra je koncipirana tako da ti lepo (a to koliko lepo ćemo malko kasnije) napraviš svog vozača i da lagano prolaziš sve delove skupe škole automobilizma u formuli 1 krčeći sebi put do vrha... Ma sve je to u redu, al' Di JE TU SEZONA! Kako može igra da bude dobra ako nema sezonu??? Nikako! Aaaaaaa... Minus! I to podebeli. Drugi minus - Vi lepo (kad već NEMA sezone) uđete u Create mod kad ono - Cvrcl! Ne možete čak ni da napravite vozača koji liči na vas! Imate izbor (au al je



... (6 slova) PET različitih
... 25 kombinacija kako vaš
... EA Sports-a razmišljale o tome
... prodaja u Japanu ili, recimo,
... li koje kreirate ne može da
... "žut" a ni crn? Koliko je crnaca
... da stvori "svog" lika u ovoj
... me (a čije bi drugo) i
... belac? Aaaaaa nel Ne,
... ne ide to tako!! Mora taj
... malo bolje (ili sam ja dobio neku
... drugi)!! Drugi minus - Ne tako
... Treci minus vezan za
... se na njenu sterilnost i
... njome tako ubedljivo pre-
... tako vozite i menjate ekipe,
... (ako ste dobri) ali nema
... i ste u Džordanu, Zauberu ili
... (ima vmmro male razlike), bolid
... stazu ponaša skoro potpuno isto.
... zmičarskog duha koji bi bio prisu-
... biste vozili za jednu ekipu od
... to kraja, ili u dve ekipe po dve
... Ovom minusu se može pridodati
... zruč proslavljanja, odnosno tugov-
... epe u Box-u, što se sve svodi na
... Buuuuuu u trajanju od 3
... to je sve!!! Ah koliko emocija u
... razgovoru sa Četvrti minus odnosi
... setup menu. Pa dobro gde se
... erica? Prednja, zadnja? Može li

se podesiti Pitch angle u odnosu na stazu?
"Tvrdi" volan? Položaj rezervoara? Pa od
toga zavisi 30% uspeha u formuli 1. Ne, EA
Sports ovoga puta nije želeo svoje cenjene
potrošače da uznemirava i smaaaaa pre-
dugačkim podešavanjima bolida i rešili su da
nas samo puste na stazu, pa kako se
pokažemo... Užas!!! Četvrti, najbliži minus
je taj da pre voženja na bilo kojoj stazi iz
Grand Prix-a ne postoji nikakav intro, nikak-
va priča vezana za stazu - ništa. Mogli su
bar tu malo da odvoje vremena i novca, i
plate nekom od bivših šampiona (recimo
Laudi, Prost, Rozberg, Pikeu, Menselu...) da
ispriča priču vezanu za tu stazu i način
voženja na njoj. Što kaže naš narod - Ne
šteti, a pomaže.

I sada ćete vi pomisliti kako je igra potpuni
promašaj, i kako je ne treba igrati ni pod
razno ... Ali, NEEEEE! Igra nije loša.
Pogledajte samo kao je grafika dobra.
Prilikom pogleda iz kokpita ponekad mi se
dešava da pomislim kako je u pitanju prenos
formule 1! Bravo za izvanrednu grafiku!

Veeeeelki plus ovoga puta. Obratite pažnju
na vremenske uslove na stazi! ... Kiša...
Fenomenalno! Šta još reći? Osećaj brzine i
kontrola su za svaku pohvalu (bestiju treba
ukrotiti!), a ako pažljivo pogledate u kacigu
vašeg vozača videćete odsjaj dešavanja na
stazi! Ponekad se zapitam koliko bolestan
može da bude taj developerski um?
Kvalifikacije u real time-u će vam pružiti
potpuno novu vrstu zadovoljstva i nezves-
nosti - Kao da ste u pravom karavnu formu-
le 1... Neverovatno! Još jedan veliki plus.
Zaustavljanje u boksu treba vežbati, jerbo
će vam ono, kad bude "stani - pani!" biti od
veeeelike koristi. Ceo pitstop, izuzev izgleda
mehaničara je urađen savršeno! Eto još
jednog plusa za F1 Career Challenge.

Ne mogu a da ne pomenem još i loš! Al vaših
protivnika, ali eto nemate bolje takmace, pa
ih pobedite kako god znate i umete. Kada
saberete sve plusve i minuse igra je doo-
bra, ali ne baš vrhunska. Za vrhunsku igru
treba još malo truda i još mnoooogo više
znoj. Lepo se zabavite uz F1 Career
Challenge.

		IZDAVAČ: EA Sports		ZANR: Simulacija vožnje		Medij: CD 1	
	1 igrač	KONZOLE	PS2	OCENE	8	76%	
	Memorijnska kartica		GC		8		
	Vibracija		X BOX		8		
	Analogna kontrola		GBA		8		
			PSONE		6		

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD



Da li ste kojim slučajem upoznati sa World of Darkness univerzumom koj je koncipirala firma White Wolf Publishing? Niste? Da vam Dočaram?

Dve najveće vampirske frakcije - Kamarila i Sabat su stupile u stanje Džihada (svetog rata) zbog proglašenog aspekta Maskarade. Kamarila predstavlja hijerarhijsko-monarhističko udruženje koje se zalaže za ovaj aspekt - prikrivanje i savršeno ukripanje u ljudsko društvo. Sa druge strane tu je Sabat, koj više podseća na hardkor religijsku organizaciju ("kao" sektu), čiji su članovi u totalno suprotnom tripu - ne žele da se skrivaju jer smatraju da su ljudi meso za gladne vukove, stoka za klanje, pa ratuju sa pripadnicima Kamarile za koje misle da su slabiji i "cave". Dok Džihad među njima besni i upeni (vukodlaci) lagano počinju da zalaze u gradove u kojima se horde neumirli kriju, vođeni slepom mržnjom koju usećaju prema svim neumirli i neupokojenim. A tu su i stari, dobri zombiji, koji se u buljucima bezumno gegutaju levo-desno, u potrazi za nekim svežim mozgom koji mogu da "zamrnuju". Polovina ljudske populacije planete je znajući ili ne pod kontrolom ili patronatom neke više sile (dobre ili loše), "Deluvijani" (prepotopski vampiri) spavaju duboko pod zemljom čekajući "ghenu" (sudnji dan) -

dan kada će se Kain, prvi vampir koji je hodao Zemljom, vratiti na istu da pojede svu svoju decu (vampose)... Demoni "plješu" svoj pakleni ples. Inferno se preselio na Zemlju, Sioba Milošević i Borka Vučić još zulumčare Srbijom... Zlo i naopako, Sodoma i Gomora, Kokakali i Mekdonids - sve u jednom (mislio sam na Borku, prim aut.) Ali svetlost se, avija na kraju tunela...

Postoji jedna posebna vrsta ljudi - ljudi koji su prisustvovali delovanju mračnih sila, koji stiču uvid u realnu situaciju, što zbog svoje sreće da prežive napad natprirodnih bica, što zbog čistoće svoje duše, što zbog toga što su odabrani od strane viših sila. Ovi ljudi postaju lovci - hanteri, naoružani "pravom verom", blagosloveni od strane imenovanih viših sila da se izbore sa opasnošću koja pret da izbrise ceo ljudski rod. Uglavnom se koncentrišu na utamajnjivanje neumirli, vaskrslih i neupokojenih... Sviđa vam se? White Wolf je napravio nekoliko stonih FRP/RPG igara koje u zadnje vreme dobijaju na popularnosti, pa doživljavaju interaktivne manifestacije. I tako, posle Hunter: the Reckoning koji je ekskluzivno izbačen za Iks Boks i Gejm Kjub, sada imamo i Hunter: the Reckoning Wayward koji je ekskluzivan za PS2. Možda ste pomislili da je u pitanju port za PS2, ali to nije slučaj - Wayward je u

stvari nastavak koji se, manje ili više nadovezuje na priču. Čisto da vas podsetim, gradić Ešcroft (Ashcroft) je prepiavljen mračnim silama kada su mladi odlučili da naprave rejv u starom zatvoru. Duše umrlih su bile možda MALO razdražene ovim postupkom, pa su se digle i napravile čarlamu (aaaa-ha, pa vi sada idite u Mondo ili Barutanu ako smete prim.aut.). Na scenu je ušao četiri hantera, svako sa svojom titulom i specifičnim sposobnostima, kako bi odbranili gradić od apokalipse i vratili mir u malu komunu.

Najjači adut ove igre je bio nesumnjivo režim za više igrača, koji je omogućavao lov na zloduh u četiri igrača. Nažalost - ovde toga nema zbog radi katastrofičnih posledica po frejmejrt, ali to i nije tolik gubitak - pak, je jedna sjajna igra u pitanju (a između ostalog - tu je mod za dva igrača, što je definitivno bolje od pomanjkanja multiplayera).

Što se tiče likova tu su: Deuce Wyatt - Avenger, "osvetnik", mišić ili SIKIRAS, pa kako vam je milije, Samantha Alexander - Defender, "branitelj", zbalansirani lik u ekipi, otac Esteban Cortez - Judge, "sudija", svet čovek ili MAD i Kassandra Cheyung - Martyr "mučenik", najpokretniji i najbrži lik. Svaki od njih je obdarena specifičnim arsenalom



statovima i "tripom" njih ima svoje slabosti - da je u pitanju razračuna- zine, ali mu je daljina- zandra je dobra za prebeg- pa je rodom s' Bežanije,- da (svećenik, "otac",- kada je "šjekanje" u pitan- ti ko Baja Mali Knindža, a- zastavlja "mešovito" lika- sv znamo da biti dobar- znači biti dobar n učemu)- aniku krenuli na mukotrp- utrde šta se DOVRAGA- tradiću (i zašto je rejtovan- -se mladih - kako u igri- kada su tu na stom mestu- e da pronađu dvoje "svo- -ko su netragom nestali. u- -no brzini istog tog gradica (da, -komenuo - "wayward" znači "svo- -konig" znači "račun, -su")

međutim tiče razvojni tim High- e-a je još jednom uspeo da- -ako su ostali neki tehnič- -vam (nadam se) neće- -granja, ali je zato sa druge- -kazana akcija, dubina i- -mračnog i sumornog sis-

hack-n-slash, cilj vam je da- -to je neprimodno i što se

trudi da vas napadne, što izgleda kao da diše, a to u stvari ne čini. Što ima višak zuba u glavi ili manjak mesa na kostima. Konstruktore kombo udarce, kao i dve vrste oružja - za borbu prsa u prsa (sečiva) ili na daljinu (prangijato). Takođe je poboljšan kontrolni metod koji vam omogućava da sa malo vežbe uskladite akcije i "butanje" po inventaru. Razmestivši glavne akcije na L i R dugmiče, inventar je raspoređen na ostale, prednje dugmiče, što omogućava simultano istanje, a bez da ste prste skinuli sa tastera za napad. Iako je u principu hack n slash u pitanju - s vremena na vreme će se desiti da iskršne tu i tamo po koja misija ili "hevi" bos čisto da vam proboj i krvoprolite ne bi bili previše monotoni (ok, nisu svi u fazonu da sprže, raščetvore, raščereče zakoluju, pokokaju svaki neumrlj sprajt koji mrda na ekranu kao ja, ali cenim da retkima ova igra može da bude monotona). Isto tako je smanjena i linearost misija, tako da se vajstnu može reći da ste tvorac sopstvene sudbe. Bilo kako bilo, ovo zadnje ćete morati sami da proverite, pošto me (iskreno) mirz da vam do u detalj ispričam nešto što ćete najverovatnije i sami videti

Naravno, sve ima svoje "pluse i minuse", pa je tako i ovde. Kao što sam već napomenuo - ne postoji mod za četiri igrača koji je bio veoma kvalitetan na drugoj konzoli (jačoj, bržoj, skupljoj... prim.aut.), ali je makar tu onaj za dva. Isto bi se moglo sagledati kao minus ponavljanje lokacija iz prvog Hunter-

a. Mnogima to neće smetati, ali onim koji su igru igrali na Boxu (ako takvih ima...) možda će ovo zasmetati

A tu je apsolutno prsutan najveći problem kada je konstrukt igara u pitanju (makar u zadnje vreme). Ou, da - pogodili ste - KAM-ERA. Malo, malo pa napravi neki ispad zabode ili zakuca, a to je ono što je najnezgodnije kada su survival horror-i ili 3D hack-n-slash akcije u pitanju. Najveći problem je u tome što obično zbog ove trivijalnosti dolazi do loše kolizije i interakcije objekata, ali šta da se radi, kada JA budem pravio igre, neće vam trebati periferijali, a kamoli kamere i poligoni

A onda - najgora moguća vest. Igra ima bag, ooo - da, i to od one na slade vrste - full system crash. Igraš tako, igraš, igraš i (NAR- AVNO) u svoj tog igri zaboraviš da snimiš - kad ono... crno, pa se pali, pa logo, pa ja udaram potiljkom o naslon dveseda i gnizem



KABEL dualšok i kontroiera koji tako mehkio prijanya u šaku i tako izazovno vibrira (ma nije reklama, OČIJU m BANKOVNOG m računsa sa SUFFICITOM prim.aut.). Srećom - meni se ovo desilo SAMO DVA PUTA - možda ćete vi biti bo je sece - mada sumnjam

Grafički izgled je korak u nazad, mali korak




u nazad, ali kako očekivati da se na dva tako drastično različita sistema obradi slika na isti način? Nivo detalja na Boxu je mnogo veći i animacije su "klizne" kao italijanska frizura (naučjena maslinovim ujem "Vitalovim" zešinom prim.aut.), ali kada ovo izuzmemo sve je u napojem redu. Možda ne baš sve ali definitivno veika vecina Eto zamaio da zaboravim - fps padne i malo zabode kada se ekran napun neprijateljima, ali vi uvek možete da budete OPAKO DOBAR, GRAČ i da ne dozvoite da se ovako nešto des Na EASY nivou težine ovo ne predstavlja toliki problem, ali na malo težim nivoima predstavlja i to veći (posebno na HARD nivou)

Što se ostale obrade tiče - kao što sam već napomenuo - White Wolf je to, dizajn i kova i artwork su izmišljeni, atmosfera je besprekorno z ocudna i krajnje sumorna, a i zvuci dopr nose Primetljiv je ubica Reziya i Brdaščeta, što je i normalno - kakav je to horor bez kvalitnog "audio plašenja"? Tu cun kaplje i čudno odjekuje, tu se čuju tužni vukodlački gasovi koji zavijaju na ogromni, bleđi mesec, tu su pričuveni mum-



laji i stenjanje režanje i graktanje m SASO MANGE I zvuk ima svojih negativnih strana, ali ne b zalazio dalje u to - ionako većina ni ne bi primetila pored ostalih KISELINA zvukova

Znači šta? Ako ste ljubnik sumorne mračne atmosfere, pune nakaza igra je ko stvorena za vas, a ako niste - ovde nemate šta da tražite, bolje uzmite neku sport sku", pacifističku igru, neku koja uključuje "milovanje dualšok II kontrolera. "šutanje" lopte ili umetničke skokove u vodu. Pa sada kako više volite

batus BOCOMER		Izdavač: Vivendi	Zanr: Akcioni RPG	Medij: DVD 1
	1. Igrač	PS2	8	84%
	Memorijska kartica	GC	7	
	Vibracija	X BOX	8	
	Analogna kontrola	GBA	8	
		PSONE	8	

RUGBY 2004



...ko zna koji put pokazava izreka naših starih - DOČEKAI! Bilo je nek- se Rugby 2004 pojaviti konfederacija (april ove m-za izaći za vreme letnje su, po ko zna koji put, e da ne menjaju dobitnu 2004 izbace neposred- venstva (dok vi budete utakmica već će biti odi- me jedina stvar koju sam Sports-a, ponovo su ispunil- na vezana za licence - sis- lepo. ljudi su naučili prin- klati. No, vratimo se na rugby simulac- je neko osećanje slično beše? Bila je jedna simu- Amigi, da tako je na 95 nije se proslavil Nib- nastavak - znači krahi i bila ko a je više podsećala na simulaciju ragbija za PS1 - 2001 Ili i kratak istorijat na konzolama bi ovde Rugby 2004 je pored ožigledno ima) PRVA- tske igre vredna pomena, zaslužila svoje mesto u kućnoj kolekciji. Šta prethodnik svim sledećim i postavljene, doduše, tako strogo, ali važno je majuci u vidu, dosadašnje na dobru simulaciju rag- očekujemo negde 2006- njanja biće Konam, i se ova igra pokaže prof- se sledeće godine očeki- sa istom tematikom, a to

je prvi preduslov za kvalitet - konkurencija. Bilo bi glupo reći da je ovaj "pionirski" pokušaj EA Sports-a loš... a još gluplje, reći da je dobar, ali STVARNO Rugby 2004 je sasvim solidna simulacija koja će vas u početku zbunjivati sa pravilima (glupi, glupi grup MELE III), a kasnije postati jedna vrsta simpatične razbignje (otprilike, kao sada MLB) Igrači kojima se dopadaju igre tipa FIFA Madden biće automatski privučeni za svoje mesto, sve dok ne nauče sve što je potrebno od pravila, i dok ne počnu da se ređaju, prve pobede, povrede, drame, finalni okršaji... Drugi će pak, pogledati priznati da igra ima dozu šarma i nastaviti sa peglanjem dosadašnjih igara. Za početak, trebalo bi proć TRADING mod u kome ćete savladati svoje prve korake (ako ste u ragbi-ju, početnik kao ja I), i koji će vas propisno zbuniti - npr radite Lineout - pod jedan, ne postoji objašnjenje kad i zašto se Lineout izvodi. Pod dva, radeći Lineout training nećete naučiti da prekidate izvodite u potpunosti, nego samo da bacate (a kamo hvatanje te iste lopte?) Videćete već, kako je sa ostalim elementima igre Tu je Challenge mod koji je ovde nekako dosadn- j nego u drugim sportskim simulacijama, ali jako mi se dopada da rešavam zadatke vezane za odbranu mog tima Akcenat u ovoj igri je na pokretima i trčanje, udarci startov- igrača su stvarno lepo urađeni. Ono što će vas sigurno zbuniti kada je grafika u

pitanju jeste izgled igrača. Znam da su rag- bisti mali, nabijeni, ili veeeeeliki i nabijeni ali to da su im glave ko u bizona nisam znao ali eto, to tako izgleda ovde. Utakmica ima sasv m prstojan tok, i nema mnogo smaran- ja sa prekidima. U početku će vam rezultati biti svemirski 55-51 i sl., a kasnije sa ozbiljnom odbranom doiaze na red i ozbiljni rezultat. Odluke igrača u odbrani su ono što će vrlo brzo početi da vas nervira, a u napadu ćete morati da igrate izuzetno tim- ki, jer lopta toliko kruži da ponekad stigne do igrača koji je započeo akciju (au, kako smara što se lopta rukom dodaje SAMO unazad!). Minorni problem sa kontrolama nećete moći da rešite, i to je prvi ozbiljan nedostatak ove igre - nedostaje Control setup menu. Kamere su standardne, mada je ako igrate sami (1 player) poželjno da igrate iz ugla kamere koja se nalazi neposredno iza igrača sa loptom, mada je i izbor kamere mogao biti ulepšan sa par klizača koji b, nam omogućili nekakav Custom view koji b bio dovoljno širok da uhvati sve igrače koji su aktivni, a i dalje pruži uvid u "dubinu" akci- je koju -grate (ovo je veoma bitno)

Pionirski pokušaji retko se završavaju uspešno, ali su znak da je nešto otpočelo... Tako ćemo i ovoga puta prve mać će bacit u vodu (gde je sad društvo za zaštitu životinja?), i upoznat se sa simpatičnim Rugby 2004 u nadi da će igre ovog tipa usledit vrlo brzo

		KONZOLE		Izdavač: EA Sports	Završ: Sportska sim.	Medij: CD 1
		1 - 4 igrača Vibracija	PS2 CC X BOX GBA PSONE	OCENE IGN IGN IGN IGN IGN	6 8 7 6	71% OKUPNO



METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE



Dragi nam Konami se ponovo vratilo sa još jednom Metal Gear igrom, koja zapravo i nije potpuno novo ostvarenje, već nešto kao usavršeni Sons of Liberty. Jedna od najčešćih zamerki koja se odnosila na preduge animacije (to jest premalo same akcije) je sada ispravljena mnoštvom dodataka, tako da je osećaj konačno potpun - "Kompletan Metal Gear Solid 2".

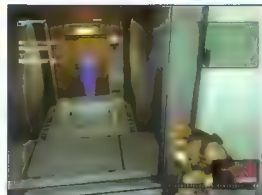
Za one koji nekim čudom nisu upoznati sa pričom Metal Gear serijala (sram vas bilo!!!), sada ću reći samo nekoliko najbitnijih informacija. Vi preuzimate ulogu Solid Snake-a, jednog od suosnivača grupe Philanthropy, koji je uz to i bivši član specijalne vladine

organizacije Fox-Hound (kojoj je zadatak bio da rešava najdelikatnije situacije). Njegov cilj je da upozori javnost na proizvodnju Metal Gear-ova (high-tech oružije za masovno uništavanje) u nadi da će se sa njom potpuno prestati. Još jedan od suosnivača Philanthropy-a, Hal "Otacon" Emmerich, je bio inženjer na Metal Gear Solid REX projektu iz prve MGS igre, ali je "promenio stranu" shvativši pravi razlog za stvaranje ovog oružja (mobilni, stealth lanser za nuklearne rakete - gotovna stvar, zar ne?). Svaka Metal Gear igra uključuje neku vrstu novog Rex-a koji se upravo proizvodi, a na vama je da to sprečite.

Najspeцифичniji aspekt Metal Gear igara jeste da promovišu stealth akciju. Najbolji način da prođete kroz nivo jeste da uopšte ne budete primećeni od strane mnogobrojnih stražara. Radar koji se nalazi u gornjem desnom uglu ekrana je od izuzetne pomoći kada je šunjanje u pitanju. On prikazuje vaš tačan položaj na mapi, kao i položaj vaših neprijatelja (njihovo vidno polje). Ako ste primećeni, radar prestaje da radi i protivnik dobija obilna pojačanja. U tom slučaju vam jedino preostaje da trčite do skrovišta nadajući se da uspet nećete biti pogodeni. Za razliku od mnogih drugih igara gde junak može samo da trči, puca i skače, Snake može mnogo, mnogo



više od toga. On može da se priblije uza zid i tako privrli iza čoškova kako bi osmotrio situaciju, a da pritom ne bude primećen. Takođe, on može namerno proizvoditi buku (kucanjem u zid) kako bi namamio protivnika što ponekad ume da bude jako korisno. Tu je i veliki broj mogućnosti sakrivanja dok neprijatelj ne prođe - okačiti se na neku ivicu (npr. ivicu mosta dok stražar prelazi preko njega), sakriti se pod kartonsku kutiju ili u prazan orman. Ova igra vas svaki put iznenadi nekim takvim novim detaljem. Što se tiče borbe, protivnike možete savladivati golim rukama (otvoreno "lemanje prsa u prsa", ili veoma praktično lomljenje vratova), ili vatrenim oružjem. Za ljubitelje, je tu širok asortiman pravih poslastica - ručni pištolji, automatske puške, ručne granate, raketni






...vam više treba?), snajperi, mine, katana mačeva, eto. Ako želite, možete zgrabiti sa leđa i koristiti. Slobodno mu vrat kada vam više nećete hladnokrvno nad njegovim glavom. Pa zar ovo nije jedna od najboljih igara?

...među Substance-a i originalnog Metal Gear Solid-a su male i uglavnom neznatne razlike. Na primer, nekoliko scena seksa Japankinje su zamenjene sa scenama normalnih ljudi. Značajnija razlika jeste da u Substance-u u igri možete igrati kao Snake, ali i kao Snake-om ili sa Raiden-om, od kojih su oni sa Snake-om nešto teži od onih drugih i imaju više neprijatelja. Kada predete sve misije dobićete kao nagradu novo odelo za lika sa kojim ste igrali. Poeni koje na kraju dobijate se računaju uzevši u obzir nekoliko faktora - vreme, broj potrošenih metaka i tzv. "no kill bonus". Ako uspete da na nekom nivou postignete najbolji rezultat i osvojite prvo mesto, dobićete šifru koju treba ukucati na sajtu www.konamijpn.com/mgs2_sub/ kako

bi se vaše ime našlo na top listi najboljih Metal Gear igrača. Dok ovo pišem sajt još uvek nije operativan, ali će to veoma ubzo postati (proverite). Postoji i Alternative missions mod koji je istovetan VR-u sa tom razlikom da su nivoi smešteni u lokacije iz "glavne" igre. Postoji još i Snake Tales mod, Boss Survival (postaje vam dostupan tek kada predete VR, Alternative i Snake Tales), kao i još mnogo toga - sve idealno za ubijanje vremena. O tehničkim aspektima igre u ovom opisu zaista nisam želeo mnogo da govorim. Ukratko - grafika je ista (na svega par mesta poboljšana) kao u Sons of Liberty, što znači više nego zadovoljavajuća. Zvuk je standardno dobar.

Sve u svemu, Metal Gear Solid Substance se ne može smatrati novom igrom, već poboljšanom verzijom Sons of Liberty-a. Ako već imate MGS 2 kupovinu Substance-a vam ne preporučujem (suviše malo novina), ali je on definitivno odličan izbor za sve one koji u svojoj kolekciji još uvek nemaju Metal Gear Solid 2. Dobro je postalo još bolje!

...što je posebno interesantno u Substance-u su namagljeni objekti u pozadini postali još više kada ih zumirate, baš kao i u Substance-u. Na žalost svo to pomeranje nije još uvek u 360 stepeni, ali ni u Substance-u. Ima manjih izmena i u Codecima koje tokom igre obavljate, ali one su slične i u tome slično, ali to pak našminkani Sons of Liberty-a i Substance-u najinteresantnije poboljšanje same igre već ekstra donosi. Najveći deo njih čine VR misije su poput onih iz Metal Gear Solid 2 na PlayStation-a One, samo grafički bolje urađene. VR misije su koncipi-

IGRAČ		Izdavač: Konami		Žanr: Taktička akcija		Medij: DVD 1	
	1. Igrač	PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	9	98%		
	Memorijska kartica	GC	<input checked="" type="checkbox"/>	10			
	Vibracija	X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	9			
	Analogna kontrola	CBA	<input checked="" type="checkbox"/>	10			
		PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				



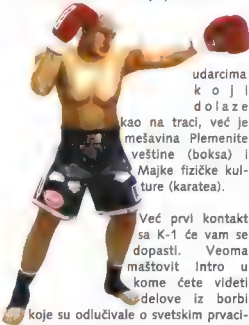
Uvek je bilo i biće - Isto ludilo i Beše to jako davno, kada je Svet tek postajao ono što sada jeste, kada su stari Rimljani rekli - Hleba i Igaral Držedi se ove maksime godišnje u svetu izade 10-tak igara koje za temu imaju moderne gladijatore, a tek jedna ili dve zasluže pažnju i naklonost publike. E, dragi moji, evo JEDNE od igara koje definitivno zaslužuju da budu svrstane u sam vrh fighting simulacija - K-1 World Grand Prix. Ove godine se pojavio i odlični Rocky, i veoma prodavani Pride, ali čini mi se da ova igra ubedljivo odnosi titulu najbolje fighting simulacije ove godine (Tekken će izaći tek u februaru, a možda ni tada...). Osim što je simulacija fight-a K-1 će vam otvoriti oči u još jednom smeru - Ona je simulacija Kickbox-a (eto razloga da igru dobijem ja, a ne neko drugi he,he...) Znam da će mnogi od vas reći da je bolje igrati Pride sa bezbroj kombinacija i udarcima kakve samo možete da zamislite, ali K-1 je mnogo usmerenija igra. K-1 World Grand Prix je simulacija Kickbox-a i to

treba imati na umu kada prvi put ubacujete ovu igru u "mašinu". A kickbox nije samo besomučno trošenje protivnika

kao na traci, već je mešavina Plemenite veštine (boksa) i Majke fizičke kulture (karatea). Već prvi kontakt sa K-1 će vam se dopasti. Veoma maštovit Intro u kome ćete videti delove iz borbi koje su odlučivale o svetskim prvicima, pomešane sa potezima i udarcima iz igre, sve uz maksimalno brzu i psihodeličnu gitaru koju svira japanac! Sve

lepo zapakovano, i veoma reprezentativno - pa ne bi se valjda majstorli iz Konamija brukali za jedan Intro! Pružajući uživanje u makljaži sa protivnikom, ova igra je na jedan sasvim novi nivo (takmičarski) podigla vaše učešće u tučama. Nekako, sve odiše sportskim duhom... Morate da probate igru da biste shvatili o čemu govorim. Ova, naizgled nebitna stavka, i neverovatno dobar motion engine učinili su ovu igru za krako vreme jednom od najprodavanijih igara u Japanu ove godine! Mall, a bogami i veliki, japanci su prosto "poludeli" za K-1 World Grand Prix-om.

Da biste uspešno mogli da igrate ovu igru, potrebno je da za početak imate nekakvog Iskustva sa borilačkim sportovima (pasivnog - uz Sony, ili aktivnog - iz mladosti). Potrebno je, takođe, razumeti da su i stilovi u Kick box-u različiti... te iz toga proizilazi da postoje borci koji naginju istočnjačkoj varijanti (muay - thai ako se ovako piše)





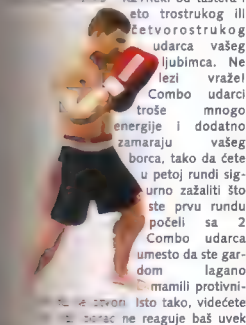
Evropski "nastrojeni" (žiji na potu iz boksa). Zato ne smatrate da borci NEĆE da vas napadaju. Jednostavno neki od predviđenih napada Combo u svom arsenalu generalno jako proste i koriste se na Tekken postavku. Tako koristi (naravno, u ovom igraču) jedno dugme odvojiti i za napad, a za odbranu, sa malim, ali bitnim detaljima. Odraditi Combo na K-1 i na Tekken i neki od tastera i to trostrukog ili četvorstrukog udarca vašeg ljubimca. Ne leži vraželi Combo udarci troše mnogo energije i dodatno zamaraju vašeg borca, tako da ćete u petoj rundi sigurno žaliti što ste prvu rundu počeli sa 2 Combo udarca umesto da ste gardom lagano mamili protivnika. Iste stvari isto tako, videćete da borac ne reaguje baš uvek

na vaše komande istog trena... Cela igra ima neku inerciju, i što pre to razumete bolje ćete je igrati. Ono što je jako simpatično i ovu igru izdvaja jeste onaj fini osećaj za tajming između udaraca koje ste uputili prema protivniku... savladavajući ovaj segment igre postajete ozbiljan borac, i samo je ova nijansa u savladavanju tajminga razlika između onih koji ovu igru igraju dobro, i majstora (dobro de, ne baš SAMO tajming). Primitićete i da oni one-time krošeći koje dobro pogodite vaš protivnik itekako oseća, a neretke su i situacije u kojima sa dva precizna i pravovremena udarca protivnika šaljete u zemlju snova. Zato pamet u glavu i gard držite UVEK kada je protivnik u blizini!

Najvažniji, a istovremeno i najigraniji je Champion's revolution koji je odličan career mod. Njemu ćete posvetiti 70% vremena igrajući ovu igru... A onih 30%? E, deco moja (khn,khm,khm...) to je za sladokusce. Tu su Revival mod koji vas

vraća u delove prošlosti kako biste promenili ishod nekih veoma važnih mečeva - Scenario play u Simulaciji kick-box-a! Potez za čistu desetku. Tu su još i Trial mod i Fighters museum gde ćete moći da odgledate kratke video zapise praćene sjajnim komentarima - na Japanskom! Ili... to je sve od modova, ali zar je nešto više i potrebno.

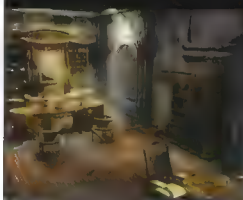
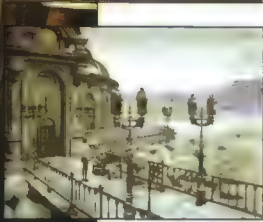
Kрупno prikazani borci, grafika tečna i sa puno detalja, mada bi moglo to i malo bolje... Simpatični zvuci iz publike i sjajno bodrenje borca koji napada... Odlični announcer japanači Dooooobro meso koje najavljuje sledeću rundu... Japanska gitarska rokačina koja će vam vremenom dosaditi (a vi je za vreme borbi ugasi, i eto rešenja)... Mnoooooo lepih udaraca i sjajno izvođenje su elementi koji karakterišu ovu igru. Dodajte tome još i takmičarski duh i ideju sporta koju K-1 propagira i eto prave igre za vas, ako ste se užešeli dobre makljaže. K-1 je stvarno dobar izbor.



bo'us		IGROMER		Izdavač: EA Sports		Zanr: Sportska sim.		Medij: CD 1	
	• 1-2 igrača	KONZOLE	• PS2	OCENE	7	84%			
	• Memorijnska kartica		• GC		9				
	• V braccja		• X BOX		9				
	• Analogna kontrola		• GBA		8				
			• PSONE						



SYBERIA



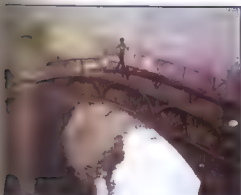
Avanture su definitivno prve igre koje su se pojavile na PC igračkoj platformi. Broj ljubitelja ovog žanra je oduvek bio imponzantan - jedno vreme je to čak bio i najpopularniji žanr. To nije ni malo čudno ako se u obzir uzme da kvalitetne avanturističke igre uvek vode po nezaboravnim svetovima, upoznaju nas sa mnoštvom enigmatičnih likova i pružaju nam obilje logičkih završica koje treba rastumačiti. Ali, nekada veoma popularne i cenjene "point&click" avanture su danas veoma slabo prisutne na PC-u, a još su ređe na konzolama, pa je zato pravo zadovoljstvo videti upravo jednu takvu igru - Syberia-u na jednoj konzoli - X Box-u. Trenutno pred sobom imamo konverziju poznate PC igre, koju (ako se izuzmu neki sitniji nedostaci) možemo slobodno okarakterisati kao izvršnu avanturu primamljive priče, smeštenu u maštovit svet i pritom vizuelno zadivljujuće realizovanu.

Već uvodna animacija vam stavlja na doz-

nanje da će vam ovo igračko iskustvo biti daleko od prosečnog. Ta karakteristična atmosfera Syberia-e, atmosfera koja se prosto uvlači pod kožu pocinje da se oseća već od tog prvog trenutka. Po kiši pogrebna povorka se kreće ka obližnjem groblju... Jedna mlada, usamljena žena to posmatra iz prikrilja... Posle samo par trenutaka shvatićete da njenu ulogu preuzimate vi, da joj je ime Kate Walker, da radi kao saradnica u jednoj Njujorškoj pravnoj firmi i da je u Valadilen (gde se inače radnja odigrava) poslata sa ciljem da sklopi važan poslovni dogovor. Mesto u kome ste se zadesili je decenijama bilo poznato po porodici Voralberg koja je u svojoj fabrici proizvodila nadaleko čuvene mehaničke igračke, mehanizme, satove i tome slično. Radnja u Syberia-i se odigrava u sadašnjosti, u vremenu elektronskih igračaka i video igara, gde mehaničke igračke i izumi nemaju više šta da traže. Mladi ljudi su masovno, u velikim grupama počeli da napuštaju Valadilen, jer u njemu više nisu

imali posla od kako je fabrika porodice Voralberg zatvorena. Kate je u ovo oronulo mesto došla sa ciljem da sklopi ugovor o prodaji Voralberg-ove fabrike gigantskoj kompaniji za proizvodnju igračaka, Universal Toy Company-u. Mada je jedini preostali član Voralbergove porodice, Anna Voralberg, pristala na ovo preuzimanje, dogovor je ubrzo pao u vodu, jer je pomenuti pogreb sa početka teksta bio upravo pogreb Anne Voralberg. Kate ubrzo saznaje da možda postoji naslednik ove nekada visoko cenjene porodice i započinje za njim potragu od istočne Evrope, pa skroz do prostranstava Azije, na kojima će slediti svaki trag koji pak eventualno vodi ka misterioznom nasledniku.

Syberia je klasična point&click avantura sa prelapi 2D pozadinama po kojima se kreću animirani likovi. Da biste pomerili Kate, dovoljno je da pritisnete digitalni pad na džojpadu i ona će se pomeriti u željenom pravcu. "Pametna kursor", će



ponuđenih pitanja i pažljivo slušajte šta imaju da vam kažu (neretko u tim dijalozima i leži rešenje problema). Na svom putu ćete sretati veoma čudne likove, kao što je na primer poludeli administrator napuštenog industrijskog sovjetskog grada itd... Pojednostiti iz interesantnog života Anna-e Voralberg ćete saznati iz mnogobrojnih flešbekova, tonskih zapisa na koje usput nailazite, kao i iz njenog dnevnika. Svi likovi u Syberia-i nailazite su nekako karikaturalni i emotivno produbljeni. Specifična melanholija njihovih karaktera je nešto svojstveno samo ovoj igri, nešto što do sada ni u jednom sličnom ostvarenju nismo imali prilike da vidimo. Sve u svemu, oni će na vas ostaviti dovoljno jak utisak da čak i kada ne igrate ovu igru o njoj često razmišljate. Zagonetke koje ćete rešavati su sve veoma logične i uz malo razmišljanja i strpljenja ne predstavljaju veći problem - samo treba dobro posmatrati prostorije kroz koje prolazite i pažljivo slušati šta vam NPC-ovi govore. U nekim slučajevima će Kate čak pozvati preko

mobilnog svog šefa u Njujork preko mobilnog telefona, kako bi vam on dao savet šta vam je u trenutnoj situaciji najbolje činiti.

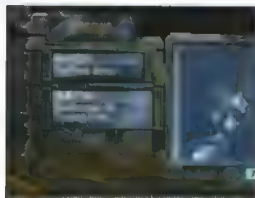
Ah, kako je to jedan lep svet u koji je Syberia smeštena! Grafika je prelepa, prosto fascinantna, što važi i za propratne animacije koje će vas često ostavljati bez daha. Syberia ne poseduje high tech 3D rešenja modelovanja, ali poseduje u svom dizajnu nešto po meni daleko važnije - umetnost.

Predivan i veoma maštovit svet u koji je ova igra smeštena, je sam po sebi dovoljan da vam igra neko vreme bude interesantna. Kada se tome doda i sjajna, vešto razvijena priča, mnoštvo specifičnih, enigmatičnih likova i zagonetke koje su zabavne, a ne frustrirajuće, dobijamo jedno sjajno ostvarenje igračke industrije koje ni jedan pravi ljubitelj point&click žanra ne bi trebalo da propusti.

IZDAVAČ:		ŽANR: P&C avantura		MEĐIJ: DVD 1				
KONZOLE: <ul style="list-style-type: none"> 1 grač Memorijska kartica Vibracija Analogna kontrola 	PS2 <input checked="" type="checkbox"/>	GC <input checked="" type="checkbox"/>	X BOX <input checked="" type="checkbox"/>	GBA <input checked="" type="checkbox"/>	PSONE <input checked="" type="checkbox"/>			
						OCENE	IGN	9
							IGN	8
							IGN	8
							IGN	9
UKUPNO 85%								

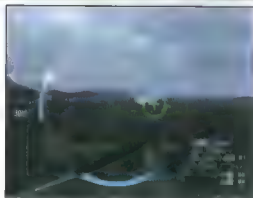


NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER

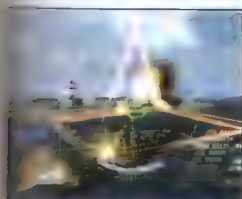


Ne biste mi verovali kad bih vam rekao koliko mi se ljudi žalilo da bi oni voleli da igraju igre sa vojnim brodovima ali da ih užasno smara prvo lice i neverovatno komplikovano upravljanje kojim se odlikuju sve hiper realistične simulacije koje su do sada izašle. I ja sam već dugo vremena čekam neku igru ove tematike koja će za promenu biti više arkadno orijentisana i okrenuta samim igračima i uživanju u akciji i pucnjavi umesto u glupih milijardu različitih točkića dugmića i poluga na pravim razaračima koji ko zna čemu služe. Ne možete ni da zamislite sa koliko sam radoznalosti i oduševljenja krenuo probam ovu igru koja je po svemu sudeći upravo ono što sam zajedno sa mnogima taliko dugo čekao. Radnja

počinje u vreme drugog svetskog rata sa dva razarača koji bivaju usisani u neki ogromni inter-dimenzionalni portal koji ih baca direktno usred velike morske bitke između potpuno nepoznatih strana. Jedan brod biva uništen tokom bitke a posada preostalog broda uspeva da posle bitke priča sa drugim preživelim iz borbe i konačno sazna da se nalazi zarobljena u svetu koji je identična kopija zemlje sa istim zemljama, istim imenima gradova i tehnologijom. Život je skoro isti kao onaj u svetu koji poznaju i iz koga dolaze, postoji samo jedna mala razlika, drugi svetski rat ovde ne postoji. Sve je ovo totalno čudno zar ne? U dimenziji u kojoj su se našli vodi se jedan drugi rat. Rat koji vodi takozvana Imperija i šačica pobunjenika, vojnih specijalaca koji sebe nazivaju boricima za slobodu (Freedom Fighters). Moćna imperija je na samo korak od osvajanja cele planete. Ali upravo tu vi upadate u priču. Pristajete da pomognete pobunjenicima u njihovoj borbi za slobodu. Kompletna priča se tada još više razvija i vi saznajete odgovore na mnoga pitanja koja vas muče od samog početka, a kako će priča do kraja da se odvija definitivno morate sami otkriti. Zaista me je oduševio zaplet za koji morate priznati niko na prvi pogled nije očekivao da će biti ovoliko kompleksan i



originalan. Igra me je zaista oduševila. Brodom upravljate iz trećeg lica, što čini pravi arkadni pristup borbi koji je stvarno mnogo mnogo zanimljiviji od onog surovo realnog kakvog smo srećali u svim prethodnim simulacijama. Da sve ne bi bilo suviše uprošćeno, tu je i drugi bitan element igre a to je i stratejski deo o kome neću puno pričati bitno je da je tu i da nešto možete raditi i van bojnog polja. Takođe možete dograđivati svoj brod u nedogled i pretvarati ga u pravu mašinu za uništenje. Ono što je zaista odlično u ovoj igri je to što kroz nju možete doći do preko 800 najrazličitijih delova za vaš brod. Takođe koga smara da svoj brod svojeručno budži postoji i opcija koja će sve to za vas automatski odrađivati, a vi se



prepustiti instant akciji bez
Ono što moram posebno da
odlično izveden sistem kon-
kao da je svako dugme na
već prvi sekund kada krenete
tako da vam neće trebati ni
navikavanje. Što se samog igran-
sadži pregršt najrazličitih tipova

misija. I stvarno biće tu za svakog po
nešto, i za one koji vole kill em all do
poslednjeg pa do onih koji su za više
inteligentnije i zahtevnije misije, kao što su
naprimer one u kojima imate zadatak da
pružite pratnju nekom konvoju i da ga
odbranjate od nasrtaja protivnika. Grafika je
priča za sebe. Igrli se vizuelno (a ni ovako)
stvarno nema šta zameriti. Engine koji je
korišćen sa lakoćom uspeva da na ekranu
uspešno odradi na stotine brodova do
detalja teksturisanih. Ovo zaista zna da
izgleda impresivno, pogotovo na misijama
pred kraj koje su predstavljaju prave

ogromne pomorske bitke neverovatnih
razmera. Sve izgleda zaista dobro jedino
što bi se možda moglo zameriti su možda
malo nezgodni uglovi koje kamera
većinom vremena zauzima. Što se zvuka
tiče njega krase prave orkestarske vojne
melodije koje simbolizuju rat na moru. Sve
to zčinjeno je kvalitetnim zvučnim efekti-
ma. Ako kao i ja već dugo vremena čekate
ovakvu igru onda je čekanje stvarno došao
kraj. Igra je svakako daleko od savršene ali
definitino ima mnogo više plusova nego
minusa. Naval Ops je konačno stigao.

BONUS		IZDAVAČ: Koei		Zanr: Akciona sim.		Medij: CD 1	
	KONZOLE	• 1igrač	• PS2	OCENE			80%
		• Memorijrska kartica	• GC				
		• Vibracija	• X BOX				
		• Analogna kontrola	• GBA				
			• PSONE				

BONUS KONKURS

Prepripremi novih izdanja i povećanja obima posla, časopis Bonus raspisuje konkurs za sledeća mesta

POMOĆNIK UREDNIKA

Poznavanje sveta igara, poznavanje rada na računaru (Word, Internet), dobre organizacione sposobnosti, znanje engleskog. Poželjno iskustvo.

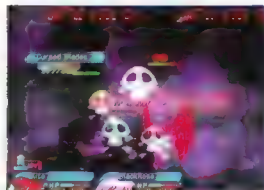
AUTORI/SPOLJNI SARADNICI

Poznavanje i iskustvo iz oblasti aktuelnih igara, vesti i dešavanja, urednička sposobnost i poštovanje rokova, novinarski stil pisanja, poželjno posedovanje neke od aktuelnih konzola.

Šta treba poslati: biografijom i novijom fotografijom slati na adresu:

Adresa (za konkurs): P. Fah 32 11050 Beograd 22 ili na e mail: bonus@vreme.net

.HACK//MUTATION VS. .HACK//OUTBREAK



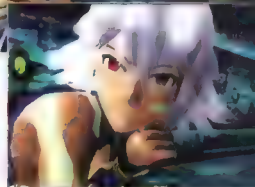
SADA MORAM DA SPAJAM DVA TEKSTAI! Mislim, kako bi se osećala tržišna inspekcija da ja njima upropaštavam posao i narušavam koncepciju obavljanja radnih delatnosti? Zbog njihove šatro piraterije ja moram da čekam da mi pajser iz "nabavke" doturi hermetički zatvoren disk u konzervi jetrene paštete ili u bali sena, umesto da mi sve igre stižu na vreme, a da inspekcija (kao što dolikuje) pruži ruku, taruč palac o kažiprst, kako se u normainom, poslovnom društvu radi... Ali NEEEEEE, mora meni da kasni igra po cirka tri meseca, pa umesto da ušičam jači honorar, mažući vam oči na po dve strane po tekstu, sada moram da spojim dva teksta u jedan i tako se lišim profita . Pa jel' to uredu? NIJE! Ajde, nije neki JAK profit ali je profit nedvosmisleno. Nego - sećate li se uopšte fabule? Kvazi online igra? Četiri nastavka? NE? Pa dobro - podsetću vas

Jednog lepog dana, programerski tim koji krase zvučno ime je odlučio da ispriča priču. Kako bi to postigli, NISU digli halabuku medijsku kampanju, već su seli radili, radili, radili i izradili kva-tetan endžin. Svrha ovakve politike pri kreiranju igre je bila maksimalna komercijalizacija i pričanje jedne poduže priče, a bez da se to pričanje rasteglo na vremenski period od koje decenije... A zna se kako je "igralište" zahtevno i kako se mladi (i ne tako mladi) igrači lako zasite i kojim tempom PROŽDIRU radnju svake role



dobre igre koja se pojavi na tržištu. Tako su oni odlučili da taj jedan endžin iskoriste u četiri igre, odvojena nastavka koji su trebal da se pojavljuju na tržištu u pravilnim razmacima od tri meseca. E, kako kod nas vlada HAOS I BEZUMLJE (kao što svi mi znamo, evo već tačno petnaest godina), posebno u zadnje vreme, logično je da je tako i što se tiče dotoka igara. Spletom nesrećnih okolnosti "dot hak" MUTACIJA je kod nas okasnila, tako da se na spisku redakcije našla zajedno sa trećim nastavkom koji se zove OUTBREAK. Čisto da vas informišem, uskoro bi trebalo da se pojavi i četvrti, zadnji nastavak koji se zove KARANTIN. Znači dobitna kombinacija glasi INFECTION, MUTATION, OUTBREAK, QUARANTINE

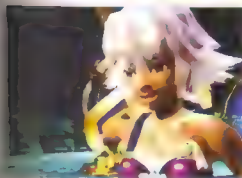
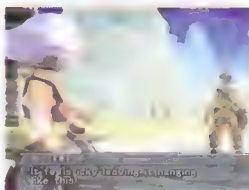
Kako se igra? E vidite, tu nastaje problem. Iako može da se igra svaki nastavak pojedinačno, to NIKAKO nije preporučljivo... U prvom delu učite kako se igra u stvari igra i na kojim se principima bazira. Kada kresnete nastavak, nastavljate tamo 'de ste stali, bez ikakvog tutorijala. Ako nemate sačuvanu poziciju, neće vam ostati sve one divne stvari koje ste otvorili, otključali, svi oni likovi koje



ste našli, a koji su delom tajni i delom skriveni, zatim magije, oprema, oružje... Sve će to biti generisano, skupa sa ekipom koja je obavezna i zapletom propisana

Sa druge strane, ako učitate starog lika, tu ste vam sve zapisane "adrese", likovi koje ste usput sakupili i na koje ste navikli, sva onaj divna oružja koja kraste magijske sposobnosti, kao i oprema od koje u gro slučajeva zavisi život, zdravlje i egzistencija... A tu je i Rym Book, u kojem su vam zapisane sve "žrčalice, akalice i tandrkala" koja ste usput sakupili mejlovi, adrese, tandara-mandara... A zaplet će vam biti nejasan ako ne počnete od samog početka serijala Dakle - 'de je ta INFEKŠN???

Ako se sećate - u igri ste klinac koji se sa druganima "kači" na server na kome se igra. A kako vreme prolazi, morate naći softver koji će vam omogućiti upadanje na nove lokacije. Igra se odvija preko servera, pa se u drugom delu broj servera povećava. U početku tu su DELTA i TETA, a sada je tu i LAMDA. Ne kome se nalaze neke poboljšane lokacije, neke stare lokacije (koje će biti poznate već



Širok dijapazon neprijatelja, statistika, nit poena...

Širi, nedoumice sa kraja razjašnjavaju, dok novi neprijatelji uleću u priču. Naravno, tu su i likovi koji su tu za svojom karak- terom: Nuke, Moonstone, Wiseman i drugi. Ispovi se priključuju - tu su arms, heavy axemen, heavy

moju realno da iskoriste

Što se tiče tehnikalija - grafika je poprilično ista. Teksture su sićme, likovi su ostali isti (ali su zadržali stari šarm), ali najveći problem, koji sam smatrao da će programeri "oprav- ti" ostaje - KAMERA. Pošto se borba odvija u realnom vremenu, a igraču je poverena kontrola nad istom, često je zabadanje, general- na dezorijentisanost i konstantno menjanje pravca, uga i smera koji ume, u da izlude u kritičnom momentu

Zvuk je prča za sebe - odlična muzička pod- oga kao i u "kecu", zvučni efekti su prilično raznovrsni, a bagami, zastupljen je i Dolbi Digital (uuuuuuuuuu, to mi BAŠ ZNAČI prim.aut.). Isto kao i u INFEKCIJI, zaplet možete da slušate na engleskom i na, japan- skom - samo što japanski bolje zvuči, ali možda niste filorijentalisti kao ja, pa nećete imati sličan utisak.

Trajnost je diskutabilna kao i u slučaju prvog "dot haka" - iako se realno može završiti za 20 do 25 sati aktivnog igranja, postoji čitav niz akcija koje možete da odradite i na taj način "produžite agoniju"

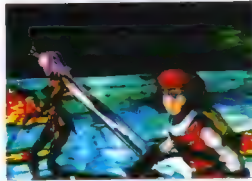
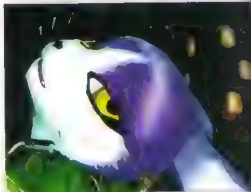
I tako se lagano prebacujemo na "dot hak dabsleš AUTBREJK" - najmračniji i najkine- matičniji do sada... jeste da je i "kod njih" malo kasnio (celih mesec dana), ali se isplati- lo. Pojedini aspekti su umnogome poboljšani, ali su ostali neki problemi.

Što se tiče osnovnih stvari, još uvek stoji kritično upozorenje IGRU NE TREBA IGRAT PARCIJALNO, IZ SEGMENTA, VEĆ SAMO JEDINO I ISKLJUČIVO U KONTINUITETU!!

Batte engine", struktura i interfejs su ostali isti, kao i "data draining", "gate hacking" i "NPC trading" (skujz m. on ingliš Nina, skuz mi pienti... prim.aut.), a što se tiče promena... Pa rec-mo da je za početak prepeg an Al - kada su prijatelji (n'tači) kada su dušmani u pitanju. Ortaci koje furate u ek-pi sada "popunjavaju međuprostor naredbi" inokosnim akcijama. A i podaren im je viši stupan, inteligencije (na izdajsju neće napadati ma koliko vi insistirai, već će se lečiti, ali će isto tako napadati kada im ne kažete, jer je to najlogičniji potez kada neko pret ili ugrožava ek-pu), ali na neprijatelji i takođe. Imajudi u vidu da sada neprijatelji guraju preko 70-og nivoa, to nije nimalo dobro, ali doprinosi čaru igre. Arene su isto malo dopickane, al više što se tiče nterakcije sa istom nego što se tiče izgleda ste (na žalost - sve izgleda kao do sada, ali šta drugo očekivati kada se ednizin igre ne menja)

Spisak opreme i retkih predmeta je i ovde uvećan kao i u prethodniku (misli se na "dot hak dabsleš MJUTEJŠN", prim.aut.), tako da ćete imati da "žicate i trampite do u nedogled", što maždije, što oružje, što opre- mu... Još jedna ekstra stvar je i Root Town of Fort Ave - još jedan hub u kome ćete se moći

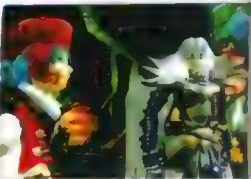
je onaj komuna koja blej" u vake pegle valja svrnuti da b što je i poenta ovakve igre. ne ikada igrali Diablo II u mreži, te koliko je dobro cenjkati se i pravim likom za neki predmet i začuje samu koncepciju igre. To pokušali da revitalizuju ovde - se nalazite u jednoj velikoj igri, sa zidibih, živih, PRAVIH likova a se što pre budžde i koji trguju, pakju i cene svu robu koju oni ne



trampiti sa JOŠ VIŠE NPC-ova, gde ćete zagubiti vreme i očno zdravlje listajući spiskove sa opremom i čitajući poruke koje NPC-jevi izbacuju... Isto tako ćete naći gomilu tandrkalica i šklupočala za vaš još jednom prošireni Ryu Book, kao i još jedan EKSTRA SERVER (SIGMA), na kome vas čeka još jedan niz "sajdkvestova", opakih likova, prvoklasne robe (Alo, Bing, kako bratić, prim.aut.) Nije vam dosta inovacija? A ako vam kažem da "grunty" može da se pozove u fajt kao "bloodhound" (ker, gonik, snifer) oće li to biti dosta? Vaš zver sada može da "nanjuši" neprijateljske portale, ključne predmete i opremu. Malo li je?

su negativne strane zanemarljive, dok su one pozitivne došle do izražaja. Možda nije kao Xenosaga, ali tako nešto i nije za očekivati pored "mesečne proizvodnje"

Nego, da intimiziram malo, kako se od mene do sada i naviklo... Imam jedan problem, za koji se nadam da ćemo označi adekvatno i nadasve zajedničko rešenje. Moj sijamski čormaz (mačor) je u kritičnom stadijumu teranja, pa stoga molim sve osobe (po mogućstvu ženske) koje žive u Beogradu i ponosni su vlasnici ženke SIJAMCA koja je u stom blaženom periodu, da mi se na bilo koji mogući način jave (al najbolje bi bilo pismom na fah redakcije, sa napomenom "za Micta-a" ili na redakcijski mail, znate ga već) kako bi smo utanačili uslove "razmene" fluida (Jel



vidiš da nismo izbacili... Apelujem na vas da ovo ne shvatite kao šalu, situacija je krajnje ozbiljna i ekstremno kritična, volumen njegovog krmjaukanja prevazilazi šestu vati sinusa po izlazu krajnika, što se zabrinjavajuće odražava na moju psihu i mentalno stanje

Najveća mana igri koja se nanova lansirava svaka tri meseca je definitivno relativno kratak rok trajanja. Kada iskombinujemo sva tri haka, zajedno imamo oko sedamdeset i pet sati kvalitetne igre, ali posmatrajući ih individualno - svaki krasi samo 20 do 25 časova igranja. Isto je i sa problemom kamere koji se ne menja iz nastavka u nastavak. Kada bi se ovo rešilo - igrivost i utisak bi se umnogome povećali. Mutna grafika je i ovde prisutna, ali je karakterizacija na nivou kao i svetlosni efekti. Što se tiče zvuka - ovaj put je "izvjedba" engleskog segmenta poboljšana (verovatno je zbog toga igra malo zadocnila), a muzika je još jednom obogaćena pridodavanjem nekoliko trekova. I tako - iz jednog u drugi pa u treći, očekivani kvalitet se pokazao isto kao i ideja, tako da

bo'us IGROMER		Izdavač: Vivendi	Zanr: RPG	Medij: DVD 1
	• 1 igrač	• PS2	OCENE	UKUPNO
	• Memorijnska kartica	• GC		
	• Vibracija	• X BOX		
	• Analogna kontrola	• GBA		
		• PSONE		
			8	8
			8	8
			8	8
			8	8

bo'us IGROMER		Izdavač: Vivendi	Zanr: RPG	Medij: DVD 1
	• 1 igrač	• PS2	OCENE	UKUPNO
	• Memorijnska kartica	• GC		
	• Vibracija	• X BOX		
	• Analogna kontrola	• GBA		
		• PSONE		
			8	8
			8	8
			8	8
			8	8



MAKSIMALNA

zabava!

SVE U JEDNOM!

- Igrajte najbolje igre!
- Gledajte DVD filmove!
- Posajte muziku sa Audio CD-ova!



EmotionEngine
Procesor
na poligona u sekundi
1000000
DVD 14
bez gledanja DVD filmove

PlayStation®2 14.900 din!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci • Poštanska štedionica
- express krediti • Societe Genneral



BeaSoft

Beograd • Gospodina Vuja E 160, tel: 011/2 421 365, 30 86 917, 30 86 916
Beograd • Vrnjagorska (Jole Ribarić) 47, tel: 011/3222 506

BeaSoft nas sa sobom povezuje i ponuditi naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu

SILENT LINE: ARMORED CORE

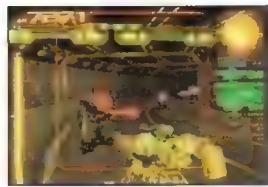
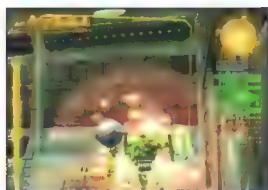
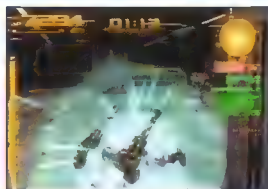
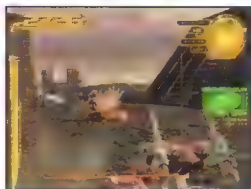


Da li ste i vi kao klinči gotivili one japanske manga robotske crtače? Kada sam bio mali iz video kluba sam iznajmliivao sve moguće robotske crtače, i užasno se ložio na celu tu priču. Setite se samo Voltrona, pa Robotech, pa šta tu ima da se kaže to su jednostavno crtači koji su obeležili detinjstvo svakog od nas. Kada su se pojavile konzole, naravno pojavile su se i igrice koje su rađene po svim tim herojima koje smo toliko voleli, tada je i zaživeo pod žanr robotskih akcionih simulacija. Bilo ih je svakakvih, i dobrih i loših ali jedan serijal se svakako izdvojio svojim kvalitetom i eksplozivnom akcijom. I posle više nastavaka koji su se itekako dugo vrteli na konzolama skoro svih svetskih igrača stigao je i nastavak koji ima za cilj ni manje ni više nega da sve to produži i da nas ponovo okuje za džojstike za sate i sate dobre adrenalinske zabave.

Konačno pred nama je novi nastavak sjajnog Armored Core-a za sve ljubitelje

robotskih arkadnih simulacija ovo je bas ono ste čekali iako to možda još uvek ne znate. Prošli nastavci su svi do jednog bili doslovce odlični i zato se s' pravom isto očekuje i od najmlađe prinove u A.C. serijalu. Po svemu sudeći proizvođači su opet bili na visini zadatka i obradovani nas još jednom odličnom igrom za ove dosadne oktobarske dane. Za sve one koji nisu imali tu sreću da se ranije susretnu sa nekim od armored core naslova reći ću da vas igra stavlja za upravljač ogromnih borbenih robota koje možete kompletno sami prilagođavati sebi i dograđivati ih do perfekcije i onda se upustiti u misije koje vas instantno uvlače u neprekidnu adrenalinsku akciju i potpuno uništenje, od kojeg ćete se prevrtati na stolici dok vam adrenalin bude plivao po telu. Kao i u prethodnim igrama Silent Line vas vodi u daleku budućnost u kojoj se ogromno kompanije bore za prevlast i kontrolu što više teritorija. Vi imate ulogu pilota Mercenary Armored-Core ili skraćeno Mech robota.


Vi niste vezani ni za jednu kompaniju već prihvatate bilo koji posao, kao pravi slobodni agent. Priča se razvija kako budete uspešno obavljali misije, takođe ćete kroz igru skupljati novac koji ćete dobijati kako u misijama tako i u okršajima u areni sa drugim mehovima koje možete prozvati na dvoboj da bi došli do ekstra zarade. Sa sakupljenim parama možete kupovati najrazličitiji asortiman delova i dodataka za vašeg robota kao i na više nego potrebne popravke, a tu su i ekstra delovi poput jet pack-a za letenje i još mnogo raznih mamipara. Glavni akcenat igre stavljen je na ogromnu mogućnost podešavanja svog meha, na ogromnu količinu najrazličitijih delova i dodataka kojima možete poboljšati svog mezimca! Evo kako to počinje na početku igre dobijate standardnog dosta slabog i užasno sporog robota koji je takav kakav je sposoban da izdrži prvih nekoliko mislija ali usled svoje sporosti trpeti mnoge veća oštećenja koja će vas na kraju svake misije koštati više za popravku. Tako da



...ete uraditi biće nabavka brzih
...većeg raketnog boosta, a to
...detak. Kasnije ćete moći da
...bukvalno sve glavu, torzo, ruke,
...pomagala da bi dobili pravog
...ukusu. Odlična stvar je to
...koji imaju Armored Core 3 i
...na koji imali svog ljubimca mogu
...u Silent Line i na njega
...mnoštvo novih delova koji
...stavim nastavkom i sa njim nas
...Ovo je zaista detalj za svaku
...er ostavlja utisak pravog nas
...ar sve što ste ranije postigli
...prebaciti u ovu igru i bukvalno
...bare. Možda i jedini problem
...prati ovaj serijal je po mnogi
...malo nezgrapnan sistem kontrola
...odgovarati ili vas mučiti do
...glavnim kontrolama sa leve
...stika (x-y pad) kontrolišete
...šnite korišćenjem pozadine
...rastera što stvarno zna da zas
...nam priznati da je sistem kon
...malo zastareo i da je sve to
...mnogo bolje ali čak i takve kont
...vare sjajan utisak koji ova igra
...je na igrača. Činjenica da je kom
...stvom upravljanja malo nezgrap
...stoji ali iskreno mislim da ovo
...prevelika mana ovoj generalno
...ign već je u pitanju samo malo
...mena koje vam je potrebno da se

naviknete na kontrole i onda počinje uživanje kome nema kraja. Grafički igra je zaista dobra iako se na nivoima može primetiti evidentan nedostatak detalja koji bi upotpunili scenu, ali zato mehovi izgledaju odlično. Akcija je većinom vremena toliko brza da te detalje koliko god bi ih bilo svakako ne biste primetili, ali ipak se mora reći da oni evidentno nedostaju. Verovatno ste već primetili da se svim silama upinjem da branim svaku manu koju ova igra poseduje. To radim samo iz jednog jedinog razloga, a to taj što mislim da je igra jako dobra i pored dosta propusta koje su proizvođači napravili. Meni je upotpunosti uspešno da to sve nekako zaobiđem i uživam u zaista dobroj igri. Sjajno su urađeni pokreti koji su im neverovatno dobro animirani. Takođe svaka promena na vašem mehu i svaki upgrade će biti vidljiv. Tako da će te do detalja moći da vidite sve, primetićete i najmanji detalj koji ste dobudžili na svog Mech-a. Dobra grafika je krasila i prethodna A.C. izdanja tako da se tu ništa bitno nije promenilo sve je

ostalo u starom dobrom maniru koji skoro da ne zna za grešku. Što se zvuka tiče njega treba istaći crnim masnim slovima jer je zaista fenomenalan, soundtrack koji prati igru je odličan i praviće vam odličnu atmosferu od koje će vam krv klućati u žilama tokom cele igre. Kompletan muzika je birana sa samo jednim ciljem a to je da što više i što brže podiže adrenalin svakog igrača, i u tome u potpunosti uspeva. Zvučni efekti su takođe odlični čak su ubačene i neke glasovne sekvence koje još dodatno popravljaju lovako sjajan utisak o ovoj igri. Šta reći više. Za zaključak treba još navesti da je sve u svemu ovo još jedna igra koja u potpunosti nastavlja već odavno stečenu slavu svojih odličnih prethodnika iz ovog odličnog serijala. Sa gomilom poboljšanja i novom dozom ključajuće akcije A.C. je još jednom tu da nas veže za konzole i ne pusti danima i nedeljama. Ili je ova igra stvarno toliko dobra ili je jednostavno preterano volim hi-tech robo simulacije, šta je upitanju proverite sami.

boatus PROMER		Izdavač: AGETEC INC.	Zanr: MECH Akcija	Medij: DVD
	• 1 igrač	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE 7 8 8 7 88%
	• Memorijaska kartica	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>	
	• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	
	• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>	
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>	

SIMPSONS HIT & RUN

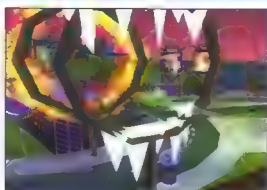


Taaaa-ta-ta-TA-NA-ta-ta-ta-tanana tanana-TA-TA.

Imam jednu odličnu vest za sve prave ljubitelje Simpsons serijala koji ne mogu da zamisle svoje popodne bez svakodnevnog izleta u Springfield i uživanja u novoj epizodi. Za sve vas koji, ko zna od kada, pomno pratite avanture i doživljaje jedne sasvim neobične američke porodice. Posle nekoliko manje ili više uspešnih igara (uglavnom manje, mnogo manje uspešnih) koje su pokušale da junake našeg omiljenog serijala premeste na naše konzole, konačno je stiglo ostvarenje koje zaista zaslužuje svu našu pažnju i koje kvalitetom upotpunosti opravdava svoje postojanje. Siguran sam da je i svima vama već dosta razočarenja. Toliko igara je pokušalo da na najjeftiniji mogući način preproda svetsku slavu Simpsonovih, ali nažalost sve su bile potpuni promašaji koji su samo blatili ugled naše voljene porodice. Setite

se samo igara poput The Simpsons Skateboarding ili The Simpsons Road Rage i naravno The Simpsons Wrestling, sve su to bile uzaludno bačene pare proizvođača i pravo razočarenje za prave fanove koji već godinama čekaju kvalitetno The Simpsons ostvarenje. Ono je konačno tu i ponosno nosi naziv The Simpsons Hit & Run. E sad kako je proizvođačima konačno uspeo da naprave hit, samo bog zna. Ljudi definitivno uče na greškama, a po najviše na tuđim uspesima. Tako su, zbog toliko neuspeha već očajni, proizvođači tražili novu koncepciju za sledeći nastavak Simpsons-a. Nećete mi verovati ali našli su je u ogromnom uspehu Rockstar-ovog megahita Grand Theft Auto. Tako da je pred nama, iako ne baš originalan, ali skoro isto tako zabavan The Simpsons GTA. O čemu se radi? Stvar je vrlo jednostavna kroz igru ćete voditi sve članove porodice u različite misije kroz Springfield i "pozajmljivaćete" mnogo

mного kola baš kao i u Rockstar-ovom GTA. Moći ćete da ulazite u skoro sve kuće i zgrade u gradu. Moći ćete čak i da menjate garderobu junacima. Sve je praćeno nelostavnim prepoznatljivim humorom koji je ovu seriju i proslavic širom sveta. I sada vas pitam šta može biti bolje od mešavine fenomenalne serije i ultra mega dobre igre koja je protresla planetu? Jako jako malo toga. Hit & Run je konačno tu. Jedna od najvećih razlika između ove igre i GTA je ta što junaci u igri ne nose ogromne raketne bacače, automatske puške i baseball palice, naprotiv u igri brutalno nasilje u potpunosti ne postoji, vešto je zamenjeno zaista fenomenalnim humorom koji sve to nadoknađuje. Kroz igru ćete kontrolisati 5 likova, a to su nelostavni članovi porodice (bez Megi) i sa njima ljubazni vlasnik Quickie Mart-a Apu Namupasuhasalandesarishall-bla-bla-bla, u daljem tekstu samo Apu. Vodeć svakog od junaka moći ćete da "poza-



svaka kola u gradu. Policija je za vas neumorna i efikasna. Juriće svakog pregaženog pešaka, prvo ili iščupani hidrant. U donjem uglu ekrana nalazi se indikator koji pokazuje koliko smo najlutili kada nivo dostigne maksimum, a da ne pome moto igre koji vam daje savet za datu situaciju, a to je **HIT & RUUUUUUUUN!!!**

U potpunosti identičan gradu iz zaista je ogroman. Možda i nije mogućnost koju vam ova igra daje slobodna vožnja i istraživačkog čoska Springfielda. Svih 100 koje smo videli u različitim epizodama nikada nismo imali priliku da se u njemu prošetamo. Moći ćete da u ovom bar ili Nuklearu, Krusty restoran i sve ostale više i manje atrakcije u gradu. Još jedan detalj su i mini igre u obliku minigama u kojima ćete moći da osvojite pare kojima ćete u igru moći da kupujete super brzeta kola ili novu odeću za vaše likove. Svaki od njih ima svoje minigame drugačije od ostalih. To znači još veću dubinu jer nećete biti ikakav zid na jednoj te iste misli već svakim posebno idu u potpuno novu avanturu. Grafički igra

potpuno zadovoljava kriterijume skoro svakog pravog igrača, iako generalno ostavlja utisak blage nedovršenosti to svakako nadoknađuje drugim stvarima kao što je svakako nepregledno ogroman grad koji je zaista do detalja prenešen u igru i kroz koji ćete se sa uživanjem satima lagano voziti i samo razgledati unakolo pre nego što uopšte odlučite da počnete prvu misiju. Okolina je potpuno verna kopija originala iz serije, i ostavlja neodoljiv utisak da ste zaista ušli u televizor za vreme vaše omiljene epizode, a to zasluuje ništa osim pohvale. Modeli u igri nisu baš savršeni ali potpuno služe svrsi. Ipak je dug put koji treba preći između druge (2D) i treće (3D) dimenzije, veliki deo smo svakako prešli ali nam je definitivno još dosta ostalo. Vreme će pokazati kada će ovom putovanju konačno doći kraj. Što se zvuka i muzike tiče svi moji komentari i kritike mogli bi da se svedu na samo jednu reč božanstveno. Igru prate sve muzičke teme koje su se ikada pojavile u seriji a tu je i nezaobilazna glavna tema

kojoj je ovaj put nesumnjivo posvećeno najviše pažnje. Ona će se provlačiti kroz celu igru u bezbroj oblika i remix-a. Ona prepoznatljiva i svima draga melodija kojom serija počinje i kojom se završava dobila je neverovatno mnogo oblika, od jazz-a, preko funk-a i rap-a do elektrike i beskraja. Konačno tu je i svakako najbolji nezaobilazni deo svake The Simpsons igre. Pogadate u pitanju su glasovi naših junaka. Oni su i ovaj put pozajmljeni od originalnih glumaca iz serije koji su za ovu igru podarili svoje glasove broju od preko 50 likova koji su prisutni u igri. Tu su sve čuvene uzročiće, fore i biseri svakog od junaka, dijaloz, prozivke i još mnogo toga. The Simpsons Hit & Run je definitivno pun pogodak za sve, bez obzira na pol uzrast, političko i nacionalno opredeljenje. Odlična kombinacija dva dokazana hita, Simpsons serijala i Grand Theft Auto-a, uzdiže ovu igru visoko visoko iznad svih prethodnih neuspeha, i donose pravu dugotrajnu razonodu za hladnu kišnu jesen..... Kakav glup kraj. Doooouuuppppphhhh!!!!!!!

		Izdavač: Vivendi		Zanr: 3D Akcija		Medij: DVD 1	
	1 Igrač	PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE GRAFIKA 8 IGRIVOST 8 TRAJNOST 7	UKUPNO 85%		
	Memorijnska kartica	GC	<input checked="" type="checkbox"/>				
	Vibracija	X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>				
		GBA	<input checked="" type="checkbox"/>				
	Analogna kontrola	PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				

FREESTYLE METAL X

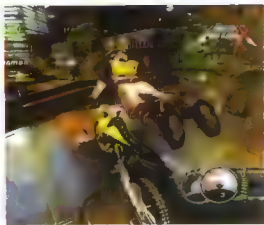


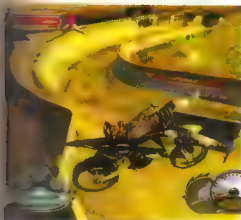
Još od izlaska prve Tony Hawks Pro Skater igre, mnogi su shvatili da u ekstremnim sportovima postoji ogroman potencijal za uzimanje para igračima željnim dobre adrenalinske zabave. Još od tada razni proizvođači i izdavači zapljuskuju tržište najrazličitijim naslovima većinom vrlo oskudnog kvaliteta. Bilo je tu i dosta dobrih igara, setimo se samo Acclaim-ovog Aggressive Inline-a ili SSX serijala, ali nažalost ovakvi uspjesi su retki i nažalost mnogo je više suprotnih primera. Došlo se dotle da posle toliko mnogo loših igara ovog žanra igrači više neznaju kome da veruju i dalje željno čekaju novo ostvarenje koje će svojim kvalitetom zadovoljiti i pružiti mnogo sat dobre zabave

Ljudi iz Midway-a su definitivno sa mnogo ozbiljnosti prišli ovom zadatku i izdali jednu jako dobru igru koja se uzdiže iz proseka. Pred vama je Freestyle Metal X ili skraćeno FMX. U pitanju je motor-cross arkađa bazirana na trikovima, ne na trkanju, sa mnogo najrazličitijih modova igranja za beskraju zabavu uz ovu igru. I ova igra kao i mnoge druge ima skoro identičnu osnovnu koncepciju kao Tony Hawk serijal. Osnova igre se bazirana na već proverenom i dokazano uspešnom Challenge-Based career modu i licenciranim igračima. Na svakom nivou ćete prvo moći do mile volje da freestyle-irate dok god dovoljno ne upoznate okolinu i spremite za prvi challenge. Naravno završavanjem dovoljnog broja zadataka otključavate sledeće nivoe i nove modove igre kao i razne odlične mini igre koje će vas svaki put obradovati

Većina zadataka su laki i uz manje ili više muke savladivi ali biće i onih zbog kojih ćete čupati kosu i glavom proveravati čvrstinu nosećeg zida kuće zbog milijardi neuspelih pokušaja za njihovo kompletiranje. Većina ih se svodi na standardne stvari tipa preskoči ovo, pokupi ono, udari ovo, uradi ono, a ima i nekih stvarno originalnih ali da vam ne bih pokvario užitek igranja ostaviću da ih sami provalite, verujte mi na reč nećete zažaliti. Nivou su ogromni i kompleksni. Svi su puni najrazličitijih sprava i rampi koji će vam biti glavno pomoćno oruđe za bezbroj fenomenalnih trikova. Od modova pored standardnog Challengea za svaki nivo tu je i Race mod, Big Air mod kao i neizostavni Freestyle. Tu su i mnogi odlični Party Style modovi za više od dva igrača po sistemu šalji džojstik dalje

Po mnogima najbolji mod igre je jedna multiplayer mini-igra pod nazivom Human Dart. U njoj je cilj da vozite napred onda naglo zakočite i katapultirate svog igrača sa motora navodeći ga dalje na veliku metu. Od toga gde on završi zavisice broj poena koji ste osvojili. Morate vešto navoditi igrača i izbegavati velike plutajuće mine. Igra je užasno jednostavna, užasno morbidna, ali pakleno razarajuća. U igru je uključen i odličan level editor koji vam daje mogućnost da sami kreirate svoj nivo od ponuđenih komponenti i tako sami sebi dodatno ulepšate igru po vašem sopstvenom ukusu. Grafički igra izgleda sasvim pristojno, no mogu da kazem da blješti neverovatnom lepotom ali isto tako nema ni nekih vidljivih mana koje bi kvarile utisak. Jednostavno grafika u igri







...zu najnovijih dizajnerskih stan-
...kao takva one igra nimalo ne
...rednost i igraćima ne oduzi-
...zabave koju igra donosi. Tu
...ako dobar detalj da izvadi
...priču sa grafikom, izdvojuću
...tne boje koje dominiraju na
...e su vesele i nekako prijatne
...neverovatno privlačne. Pored
...odlični uglovi kamere tokom
...moda koji daju mogućnost
...kova sa kamere na motoru
...vanovatno dobro u toku big air
...ratolomnih trikova. Zvučno
...vatila već proverene formule i
...edčan rock, metal soundtrack
...opama i singlovima koje ćete
...re me vožnje su Motorhead sa

hitovima kao što su "Overkill" i
"Speedfreak" pored ovih tu su i
Megadeath sa svojim platinum ostvaren-
jima "Crush 'Em", "Peace Sells",
"Devil's Island" kao i mnogi drugi. Od
bendova tu je još jedan manje poznat ali
neosporno jako dobar pod imenom
Shortie. Što se zvučnih efekata tiče na
tom polju igra baš i ne blista jer je jedini
efekat koji konstantno prati igru "tester-
isanje" vašeg motora, pored njega ubaci

se tu još po neki zvuk ali ne tako često.
Iskreno ne nalazim da je ovo ikakva
mana jer vam verujte mi pored hard core
soundtrack-a stvarno ne treba ništa više
da bi pod ogromnim naletom adrenalina
divljali po stazi. Ako volite ovakav tip
igara ovo je definitivno nešto što ne
smete propustiti, jer igra zaista ima duha
i ima šta da vam ponudi a i vodi se
odličnom računicom čiji rezultat je sigu-
ran uspeh a ona glasi: ekstremni sport +

PROMER		Izdavač: Midway	Zanr: Ekstremni Sport	Medij: CD 1
	• 1-2 Igrača	• PS2	OCENE 	UKUPNO 80%
	• Memorijiska kartica	• GC		
	• Vibracija	• X BOX		
	• Analogna kontrola	• GBA		
		• PSONE		



...ati igre, prateća oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

Bak

011/477-132

063/239-352

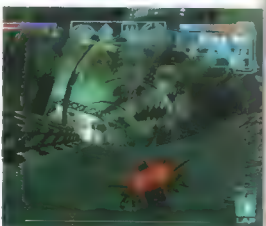
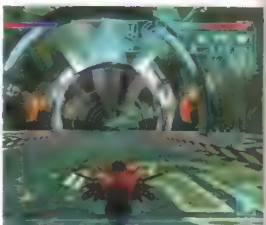
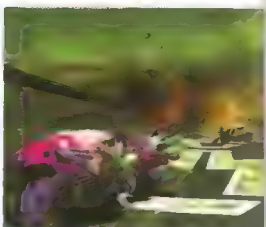
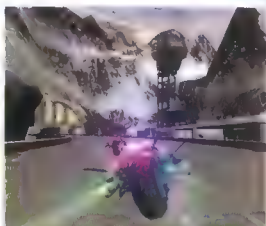


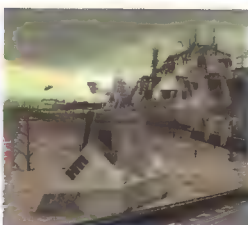
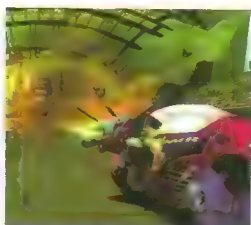
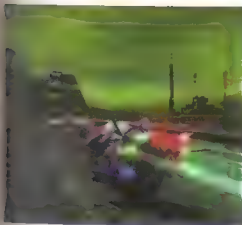
X-GRA



Šta vam prvo padne na pamet kada vas neko pita za neku dobru futuriističku trkačku igru? Wipeout? Naravno. F-Zero? Definitivno. A šta mislite o Acclaim-ovom Extreme Gravity Racing serijalu? Još od njegove premijere na Nintendo 64, tvorcima su se trudili da barem na tren pomute slavu već dokazanim šampionima ovog žanra. Iako u tome nisu baš mnogo uspjeli ljudi iz Acclaima se ne predaju i posle mnogo nastavaka koji su se vrteli na skoro svim konzolama, na naše PS dvojke stiže novi nastavak pod nazivom XGRA (poslednje A u imenu predstavlja skraćenicu za Association). Ovoga puta za igru tvrde da je uloženo truda više nego ikad, ali bojim se da će već toliko puta pomenuti Wipeout dalje neprikosnoveno ostati na tronu. A da li onda ovu igru uopšte vredi uzeti? Nastavite sa čitanjem. O čemu se ustvar radi ovde? U dalekoj budućnosti Extreme Gravity Racing je postao daleko popularniji i od fudbala Glavna odredište za sve trke, rezultate i lige je Sports Interactive News Network (ili SINN). Čitava igra ostavlja utisak kao da gledate emisiju na TV-u. Iako su se proizvođači hvalili da ova igra po prvi put donosi priču u okviru nekog ovakvog ostvarenja, ali nažalost od nekog velikog zapleta nema ni traga ni glasa i sve se svodi na prosto objašnjenje šta se zapravo dešava i odkud vi tu i onda počinju trke, tako da za sve koji su se ponadali da će ovo dobiti neku veću i ozbiljniju dimenziju stiže jedan hladan tuš. Ali nije sve ni tako crno jer uostalom ko je

ikada igrao ovakve igre zbog priče? Svi ih oduvek igraju zbog brzine i sirovog adrenalina koji bude u svakom od nas. U odnosu na prethodne delove serijala ovde su unešene neke novine. Glavni mod igre je Season 2080, koje je u svrhu career moda u drugim igrama. Tu je i mnoštvo drugih dodataka koje se odnose na samu igru. X-GRa vam pored glavne trke i naravno pobe- de nameće i dodatne uslove koje morate ispuniti, kao član nekog tima koji birate na početku. Tako će vam zadatci koje morate usput obavljati varirati iz trke u trku, naravno vaša pobjeda se podrazumeva. U ranijim igrama postojala je mogućnost skupljanja para i kupovine novih motora, a sada se sve svodi na to da po određenom broju pobjeda vaš tim vam sponzorise novi motor. A vaša sloboda se svodi na Workshop u kome ćete svog mezmica moći u potpunosti da prilagodite svojim potrebama. Ukoliko sezonom ne budete zadovoljni X-GRa vam nudi i druge modove igranja poput Arcade i Time Trial moda ali ako vam se osnova ne sviđa mnogo ni oni vas neće duže zadržati. Nažalost imam još loših vesti. Svi koji su imali priliku da pre ovog igranja i prošli nastavak pod nazivom XG3 biće potpuno razočarani jer je kontrolni sistem totalno uništen. Kontrole su preosetljive i najmanji pritisak na dugmiće će najčešće imati katastrofalan ishod. Ali sve je ipak stvar navike, možda novajlije i neće imati problema sa ovim. Konačno našao sam nešto što je stvarno bolje u odnosu na prethodnike





U igri mnogo je poboljšana pregršt novih mogućnosti za svega što vidite na stazi. I dalje ostalo dobro staro ali se izbor oružja značajno razlikuje su zaista odlične. Prepune raznih izazova, velikih skokova, kao i dugačkih pravih relacija koje su neverovatnih brzina. Na kraju ova zna da deluje zaista kroz trke ćete stvarno doživljati iznenađenja. E sada sve ovo naravno da prođe kako treba a da se ne zaboravi što će kompletno da tuaciju. U odnosu na prethodni deo igre je osećaj brzine potpuno isti to je verovatno i najveća i mana X-GRAT-e. Grafički igra je

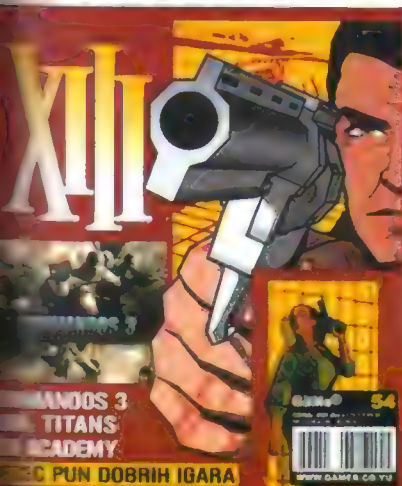
sasvim solidna, čak se može reći i da je iznad proseka. Ima mnogo epih svetlosnih efekata, dobro dizajniranih staza a i sami modeli motora su dobri. Zvuk je odličan. Igru prati fenomenalni efekti kako zvuci samih motora tako i semplovi oružja. Igru prate i dva potpuno različita moda muzike između kojih ćete moći da birate. To su rock i dance (Techno). Ne bih želeo da sudim o kvalitetu rocka uopšte reći ću samo da je tehno mnogo

mного bolja varijanta. Tvrdi beati i sirova elektronika samo dodatno pojačava kompletno doživljaj hi-tech supersoničnog trkanja. Iako sa dosta mana ova igra je i dalje vredna pažnje jer svakako može da zadrži pažnju barem jedno popodne. Prava je šteta što u ovu igru nije uloženo još par meseci rada jer bismo onda po svojoj prilici imali hit ovako imamo solidnu zanimaciju za ubijanje vremena sve do izlaska novog Wipeout-a.

IZDAVAČ: ACCLAIM		ŽANR: Futuristička trka		Medij: CD 1	
KONZOLE	• 1-2 igrača	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	7	69%
	• Memorijalna kartica	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>	6	
	• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	7	
	• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>	7	
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>	7	

Microsoft nam je poslao Halo za PC!

The Game®



100 % PC • od sada 2 MEGA postera!

Exclusive:

XIII

Reviews:

Commandos 3

AOM TITANS

Age of wonders

JEDI ACADEMY

Od sada možete naručiti i CD izdanje časopisa The Gamer Plus



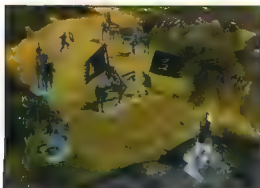
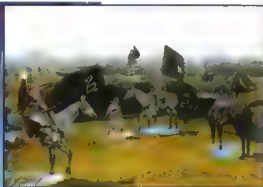
Potražite ga na kioscima blizu vas kod kolportera i u boljim CD klubovima

The Game®

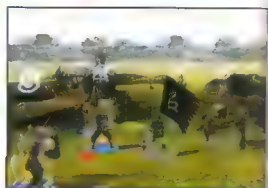




DYNASTY TACTICS II



gome brže i više preorijentisano na borbu nego što je to slučaj sa "tri kraljevstva", dok je sa druge strane bogatije strateškim elementima nego "ratnici dinastije" (aka - Dynasty Warriors, prim.aut.). Možda je malo bliže prvonavedenom naslovu, makar što se tiče pristupa i zastupljene filozofije, dok se kvalitet vizuelnih sekveneci i ratne tematike staraju o tome da se oba "plana" kvalitetno pokriju i iskombinuju. Simbioza rođaci, pa vi meni posle kažite da se ne može spojiti lepo i korisno... Što se tiče igre - ona je podeljena u dva segmenta, što podrazumeva planiranje i strategiziranje, kao jedan, i borbu, kao drugi element. Za razliku od prethodnika, koegzistencija ova dva aspekta je vešto izbalansirana, odluke kojeprovodite na mapl imaju mnogo više uticaja na dešavanja na bojnopolju, kao i na sam ishod sukoba. Planiranje se prevashodno svodi na kreiranje armija, pridobijanje novih veština i taktiziranje vezano za pristup rešavanju glavnih zadataka i ciljeva, a upravo TO je ono što odlučuje koliko ste spremni za "razračunavanje" kada od toga eventualno dođe (ajd sad lagano, pa nek sebi je ljuži boj, prim.aut.). Baš zbog toga je ključno proučiti odnose i sposobnosti trupa, privoleti svojoj strani što veći broj oficira (koje krase "taktike" i umešnost vojevanja) i imati razrađenu šemu angažovanja, odnosno regrutovanja svežih ratnika. U koliko na ovo ne obratite pažnju (misli se na regrutaciju, dakako, prim.aut.), vrlo se brzo može dogoditi da zaostanete u odnosu na protivnika - i što

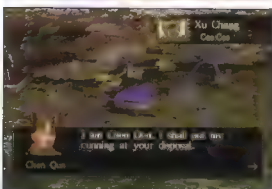


se tiče broja jedinica, i što se tiče njihovog razvoja.

Ovo vuče još jednu konsekvencu - vaše prevremeno "penzionisanje", jer baš zbogovoga možete biti nadjačani brže nego što vi mislite. "Editovanjem" sopstvenih trupa, korišćenjem špijunskih tehnika i upotrebom baraka - možete umnogome povećati znanje i sposobnosti vaših jedinica, dok će pravilan plasman jedinica odnosno njihov poredak i formacija biti ključni za obrazovanje ofanzivne i defanzivne strategije. Kao što se daje očekivati - u fokusu je vođenje borbe, sve zapakovano u "šaholiki" pristup veštini ratovanja (izgled ili pristup... ma to je ISTO - svega ml... prim.aut.). Veoma se velika pažnja mora pokloniti odabiru jedinica, kao i pažljivom planiranju toka bitke. Zašto? Pa zato što NIZ FAKTORA propisuje uspešnost svakog napada i odbrane. Samo neki od parametara su okruženje iteren na kojem se nalaze jedinice, kao i sam plasman jedinice (na koju stranu je okrenuta, tj. u kom pravcu

Ako ste kojim slučajem upoznati sa umetnošću KOEI-ja, onda vam ovakva igra neće biti strana - posebno ako ste pripadnik grupacije bibliotekara, istoričara, vojnih stratega... Očiju mi, razvojni tim već navedene firme je definitivno jedan od najpredanijih i najtemeljnijih kada je obrađivanje istorijskih tema u pitanju. Svedočanstvo tome su naslovi - "Romansa tri kraljevstva", "Džingis Kan, "Nobunagine Ambicije" (ili nešto u tom fazonu, prim.aut.), u kojima se momci iz Koel-a svojski potrudili da miksom istorijskih činjenica i fikcije stvore mešavinu "istorijske" strategije, taktizirajke i čiste zabave.

Sada, kada su nas "Ratnici dinastije 4" i "Romansa tri kraljevstva VIII" već trijumfalno "profurale" drevnom Kinom, vreme je da se to dogodi i sa nastavkom prošlogodišnje hit strategije - igrom Dynasty Tactics II. Mnogi ovu igru smatraju sponom između "Romanse" i "Ratnika" i to sa pravom jer igra naginje pomalo na obe strane - kako to? Ostvarenje je umno-



Jednom kada pokrenete napad, vam samo da sednete i uživate u smaccima, koji su tu ubačeni da vam društvo dok procesor vrši kalkulacije na kvote.

On je (kao i neki drugi trikovi) vešto "pomentirano" u igru, kako se ista ne pretvorila u nepregledni numerički niz, tabela, kvota i kalkulacija (čitaj: da ona ne bi pretvorila u "vlažne snove" matematičara ovog sveta, prim.aut.). Ali sam već imao prilike da napomenem: ovakvi oficiri ima "taktike" - specijalne sposobnosti koje podrazumevaju borbene taktike, juriše, varke, alteracije formacija i druge podlosti koje će vam (adekvatnom cenom) omogućiti da razulirate i apsolventno razorite protivnika, razbijajući mu formaciju, unižavajući mu moral, otmajajući mu dečaka i stoku, paleći useve, pretvarajući mu udove i narikače (dobro, ne baš sve, ali prokletu blizu... prim.aut.). Tu su i oficiri, kao i mnogi drugi faktori koje sam naravno - neuspomenuti kako bi se sami uverili. Docijnja uigranost rezultira progresom vaših jedinica, kao i odvajanjem njihovih sposobnosti vezanim za kombinovane napade na neprijatelja kao višestruke napade od strane jedne jedinice. Ovdje bi već trebao da vam pomenem da je igra podesna za "starovce" - oldschool ljubitelje KOEI-jevih stvaranja, koji su već svikli na ovakav sis-

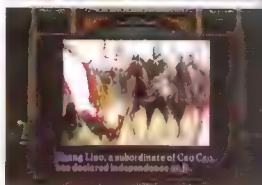
tem igranja, komandovanja, taktiziranja. Svi ostali će se MAAAALO naći u nebratom grožđu, ali to nije ništa što cirka mesec - dva dana intenzivnog igranja ovakvih igara ne može da ispravi. Čak šta više - verujem da će se i veterani zbuniti težinom igre, čiji je "nivo izazova" veoma visok. Bilo kako bilo, i jedni i drugi će "iskapati" veliku količinu tečnosti iz sebe, dok ne uspeju da sve četiri "kampanje" privedu kraju. O, da - kampanja uključuje četiri različita "lika" koje furate, a svaka od ovih kampanja iziskuje petnaest "plus" sati igranja (minimum, prim.aut.). Što nas dovodi do negativnih strana igre... Dosta specijalnih sposobnosti koje oficiri poseduju liče jedna na drugu ili su veoma sličnog efekta. Tu je prisutan i problem raznovrsnosti jedinica - u početku vam se čini da ima dosta vrsta jedinica, ali kasnije kada shvatite da to NUE slučaj, shvatite da igra naginjeka monotoniji, posebno pri samom njenom kraju. Slično je i sa grafikom - iako je unapređena u odnosu na prethodnika, veoma je PLAHO unapređena, što se najviše vidi kod jedini-

ca, čiji je grafički izgled podosta uprošćen. Sve ostalo je za nijansu poboljšano, uključujući frejmrejt, količinu i kvalitet "kinematika" i kamere (i što se tiče kretanja i što se tiče "mekhoće" pokreta i animiranja). Komandni interfejs je takođe poboljšan. Zvučno rečeno - tu je Dolby Pro Logic II, tu je sijaset starih i par novih muzičkih tema, ali glasovi - Ooooh ti glasovi - na momente tragični, na momentekomični, prevashodno tragi-komični, uveseli će vam vreme provedeno ispred malog ekrana Te-ve prijemnika (mane su neki nasmejali do suza - najvišemi se sviđa "narečje" istočnjačkih generala, koji kao da su pohađali vojne akademije Juga Severne Amerike - zvuče ko gomila ble-savih "jenkija", prim.aut.). I tako - ako ste fan imenovane firme - igru uzмите, a ako imate druga koji je fan pomenute firme, NJEMU igru (oduzmite i proverite da li će zadovoljiti vaš "strateški" ukus... Još samo da pozdravim ekipu iz "Dolar"-a, posebno Kojota, momke iz Prty BG-a (Moskri-ja i Mikri Mause) i starog sensel-a Timbeta... Uživajte!

LOTUS ROMER		Izdavač: KOEI		Žanr: Strategija		CD 1	
	• 1 igrač • Memonjska kartica • Vibracija • Analogna kontrola	KONSOLE	• PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE	OCENE	6 7 8 9	UKUPNO 85%	



ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII



NIJE ZA SVAKOGA

Majke mi, svaki put kada vidim novi Romance of the Three Kingdoms, ista stvar mi padne na pamet. Nije ovo za svakoga, i to je stvar koju treba uvek imati na umu kada se priča o ovom veoma posebnom serijalu, koji (KOEI), eto, opstaje već 15 godina. Svaki put kada vidim novi, setim se susreta sa prvim Romance of the Three Kingdoms, još na Amigi, i pomislim kako je nekome ko ima sada toliko godina i upravo je ubacio disk u svoju crnu konzolu, a pred njim se otvorila zapanjujuća interpretacija jednog istorijskog, gotovo mitološkog, perioda razvoja kineskog carstva, prikazanog sa strogo vladarsko-strateške tačke gledišta... Bačen u vjehove ratova za kinesko carstvo potpuno neupućen, samo s DUAL SHOCKom 2 u rukama.

Znam da sam se ja par puta osećao tako - mada bez DUAL SHOCKa 2 - posle godina provedenih NE igrajući Romance of the Three Kingdoms, kada se pojavi novi nas-

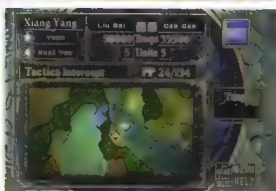
tavak i ja se ponovo porvem s njim - jer znam da vredi. Pobjeda će mi doneti uživanje u sjajnoj strateškoj igri (sa primesama RPG-a - a Romance of the Three Kingdoms je te primeke RPG-a imao davno pre nego što je neki producent skovao izraz "primeke RPG-a"... sada bar svi znamo kako to da nazovemo).

Dobar deo vas će verovatno stati pred tim Kineskim zidom i odlučiti se za neku igru koja nema toliko menija, statistike, opcija (u menijima) ili koja ima nabudženu grafiku. O visokofrekventnoj dinamici da ne pričamo. No, među vama sigurno ima dovoljno onih koji vole strateški izazov - a Romance of the Three Kingdoms je izazov kakvom nema premca na crnoj konzoli. A ima i vas koji ste igrali i uživali uz prethodne igre iz ovog serijala.

Ovo nije prvi Romance of the Three Kingdoms koji opisujem, i svestan sam da je uvek potrebno ponoviti neke opšte stvari, čak i starim poznavavocima.

Kao i ranije, imate mogućnost dve vrste igranja - možemo ih nazvati kampanja i scenariji, s tim što su scenariji po kompleksnosti i veličini kampanje za sebe. Na početku je potrebno da odaberete koji ćete lik iz istorijsko-mitološkog doba Triju kraljevstava igrati - igra vam nudi pravu kartoteku likova (a možete i sami da ih pravite!), od nižih oficira do vladara najmoćnijih plemićkih porodica. Suštinska razlika između kampanja i scenarija je što je u kampanji pravi šmekeļuk da počnete u ulozi nižeg vladodržca i da se probijete do vrha - prvo izvršavajući svakodneve

zadatke za svog feudalnog gospodara, kao što je popravka zidina ili poboljšanje administracije, potom svojim dobrim radom i dobrim vezama koje steknete da dobijete sve ozbiljnija nameštenja i sve zanimljivije i izazovnije zadatke. Svaka tri meseca ćete imati neku vrstu uvida u svoj napredak, jer tada će vas ocenjivati u odnosu na dostignuća vaših saradnika i konkurenata. Budite vredni, inventivni i druželjubivi, jer krajnim ciljem bi se moglo smatrati ništa manje do li ujedinjenje ratom i intrigama zahvaćene Kine! U scenarijama uglavnom počinjete s pozicije nekog od bitnijih moćnika koji se nalazi usred odoređene situacije opisane u velikoj knjizi po kojoj je ovaj serijal nastao - uglavnom situacije koja će uskoro da rezultira zalivanje poljane krvi. I koja nekako uvek ima veze sa približavanjem tom uzvišenom cilju - tronu kineskog cara. Ne morate uvek baš vi da zasednete - nekada je ideja da delate tako dobro da vaš gospodar bude proglašen za cara. A svi znamo da prava moć često počiva iz trona...



treba...
U svakom slučaju, igra će vam garantovano biti drugačija svaki put kada počnete iznova - jer će sve te stotine likova uraditi ponešto drugačije, a i vi ćete biti neko drugi među svim tim likovima i probaćete da uradite nešto drugačije...
Količina zabave koju Romance of the Three Kingdoms (bio to VI, VII ili VIII) nudi je neverovatna. Samo se treba izboriti sa sličnim tekstom i menjima. Ako niste strpljivi, čak ni HELP opcija vam nije od pomoći - jer ćete, kada se sve sabere, bar nekoliko sati po njoj listatati i boriti se terminološki ako ste početnik. Borbe su dobrodšla pauza od menija, mada se i one izvođe unošenjem komandi jedinica - (a njih u Osmici ima više nego ikada - ako imate na raspolaganju puno vojske i saveznika, bitke mogu da se vođe između desetina jedinica na svakoj strani!). Još jedan novitet je što sada jedinice mogu izvoditi specijalne taktike (njihove vođe ih mogu naučiti posećujući vojničke bare i maneuvre), veoma slično drugoj KOEI-jevoj licenci smeštenoj u isto vreme i na isto mesto. Naravno, radi se o Dynasty Tactics igrama, koje se fokusira-



ju baš na same bitke, tj. na taktički aspekt borbe za Kinu.

No, ja više nemam mnogo šta da vam kažem o ovoj igri - do sada ste shvatili da li ćete je ikada probati ili ne. Ne vidim da će vam moje mišljenje o muzici (koja je sjajna - zvuči kao klasika stoljena sa tradicionalnim kineskom zvukom) ili Alju (hej - kompjuterski vođeni likovi) takođe izabiraju iste akcije kao i vi, samo nekim imaju više poena za njih i pristup nekim akcijama koje vi nemate... a u borbi samo imaju različite vojske) tu pomoći da ovu igru naprasno zavolite. Za to treba truda. Kako kažu u onoj starogrčkoj: a labour of love.

59

FREEDOM FIGHTERS



Taman sam pomislio - Pu - jeeee, još jedan Conflict Desert Storm, kad ono, umesto razočarenja - RAZDUŠEVLENJE. Dobro, ajde, ne baš razduševljenje, ali kada se uporedi sa datim, da se nelažemo i OBEZGLAVLJIVANJE je PREMIJA. Mislite da sam preterao... Ok, vi mislite to, a ja ću nešto "sasma" peto, ipak - neću da vam gušim razmišljanje (c c c, kakav sam OLOS, nezapamćeni, prim.aut.).

Nego čudi me da je jedna igra nakon bezmalo ŠEST promena imena ipak na kraju ispala daleko kvalitetnija od nečega što se očekivalo da će da postane sinonim kvaliteta (opet sam konfuzan, a? ma to je od piva... prim.aut.), ali takva je realnost - NEOČEKIVANJE! Igra je prvo trebalo da se zove "Freedom: Battle 4 Liberty Island", ali je nakon određenog vremena promenila naziv u "Freedom: Soldiers of Liberty". Verovatno da se ne bi poistovećivala sa MGS2 (Sons of Liberty), izdavači odlučili da joj promene ime "Iznebuha" i eto vam ga sasvim "originalni" naziv - Freedom Fighters. A nije da naziv ne odgovara igračkoj koncepciji - šta više...

I ovde kao u Conflict-u vodite tim sa sobom, ali ono što se korenito razlikuje je način izdavanja komandi tom timu. U međuvremenu, dok komandujete timu, iz

trećeg lica pucate na protivnike svih boja i veličina... Nego da se vratim na sam početak radnje.

MINUS I PLUS KO ŠPAKI I RUS

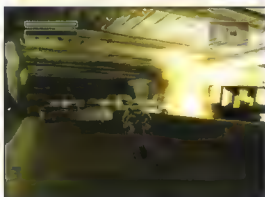
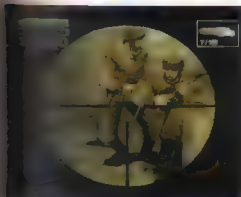
Drugi svetski rat se nije završio onako kako je trebalo - umesto Amera, Rusi su prvi bacili atomsku bombu, pa spletom okolnosti nikad nije ni došlo do "hladnog rata". Negde blizu ovog vremena, Rujkani su odlučili da je pravo vreme da se udari na mučku USA. Glavna uloga (odnosno vi) nije šuster, nije mašin bravar, ali je zato VOODOOINSTALLATER! Neverujete, a? Ni ja, ali šta da se radi, nije ništa drugo nego za očekivati da se vođa pokreta otpora karakteriše količinom crnog ispod noktiju - u Srbiji postoji čitava tradicija kroz koju se ovaj motiv provlači (crni nokti, dakako, prim.aut.). Čak šta više - krenuste vi tako u pravcu Menhetna da zamenite neku naprslu cev - u međuvremenu Rusi napadoše, a vaša muštenija (koja je u stvari vođa pokreta anti-crvenih) odlučuje da vas angažuje kao vodiu odreda koji će pomoći da se otpor rodi.

Mislim - jeste ideja blesava, al kako je jednom rekao jedan moj ortak - Brate, zvudi blesavo, zato je PREDODREĐENO da uspe... A i posao koji je odrađen da bi se

obični smrtnici koji žive u realnosti u to uverili - barikade na ulicama Njujorka, poster koji se na sve strane zidova prostiru i "harašo" ukazuju na najgoru pro-sovjetsku propagandu i mas-hipnozu, "dnevnik" puni "istine" skroz upotpunjuju trip... Šta drugo da kažem do - STOLICNAJI!

I tako, hrabro gazići iz potopljenog područja na ulice, započinje vaša borba za slobodu. Kako sam napomenuo - sistem komandovanja je originalan i laka za koncipiranje a municije ima u ograničenim količinama. Misije su polu-linearne, pošto sami birate kojim ćete redosledom ispunjavati zadatke, ali MORATE da izvršite sve kako bi napredovali. Usput dok napređujete, u odnosu na vaše akcije i uspehe dobijate HARIZMU. Harizma narasta ispunjavanjem misija spasavanjem nevinih i lečenjem i "oživljavanjem" sopstvenih vojnika, kojih u početku ima par da bi kasnije prerasli u "buljuka". Kako narasta harizma, tako se poboljšava mogućnost regrutovanja (vrbovanja, prim.aut.) na ulici. Da, da, da - malo pre sam rekao da je municija ograničena, ali vas to ne sprečava da sa poda pokupite oružje koje je "napakovano", pa da ga naknadno opet promenite...

A kako se to komanduje, sigurno se pitate. Jednostavno - imate tri komande - pokret.



... obrana. Kako bi ih izdali treba
... se okrenete prema liku i da "tap-
... jednostavno zar ne? Ako
... gurne, svi koji stoje u datom
... primiti komandu, što govori o
... i originalnosti koncepta
... se niko pre nije setio, muku mu
... (aut.). Kako bi bili "kristalno
... opcija zumiranja - zumirate
... kažete "pokret tamo", svi kažu
... to je to. Ako im kažete da se
... pokrivaju oni će pucati isto kao i
... napad, samo što će koristiti
... toliko se u blizini nalaze mitraljes-
... nakon izdate komande, baja će
... negeverku, koseći napadače ko
... li vam se za sada?

... je takva kakva jeste posebna
... je poručena na AI, kako vaši vojnici
... "prijatelji". Naravno - isto je i sa
... ponašanjem - sve što vaši
... mogu da izvedu, mogu da izvedu i
... nekada možda čak i bolje, al kakva
... ga da ne postoji faktor nezive-
... rekao bih - IZVESNA,
... Naravno, oko komandovanja će
... "pune ruke posla" jer su
... imao svojevoljni, ako im pravovre-
... date komande - oni će početi da
... svoju ruku. Baš zbog ovoga oni
... municiju kao i dodatnu
... Ako se desi da vam neki od "voja-

ka" strada, tu su "medipack"-ovi da ih
izvade iz bule.

Naravno - desi se da se tu i tamo poneki
vojnici zaglupi, pa kada kažete "brani"
i pokažete ispred mitraljeskog gnezda, on
neće uzeti strojinicu u ruke, već će stati
ispred samog gnezda (džakova sa peskom) i
umreti pokušavajući da ga odbrani, umesto
da zađe u njega i posluži se već pomenutom
strojnicom. Verovatno je to tako zbog radi
realnog života - u borbi vojnici nekada ne
razume šta komandir hoće da kaže, odnos-
no - razume šta hoće da kaže, ali ne razume
šta misli. Zato obratite pažnju tu i tamo i sve
će biti u redu. Ma, mogao bih i finese da
vam predočim, ali mi već sada kritično po-
nestaje mesta... Samo da znate - koliko
možete da kampujete u štek, toliko može i
neprijatelj, samo što on može i da vam
pošalje skaute koji će se truditi da vas izvade
iz istog. Kada napustite štek neprijatelj će ga
zauzeti i biće na oprezu, pa zato NE
POKUŠAVAJTE da se vratite.

Grafika je i više nego solidna, i što se tiče

borbenih i što se tiče svetlosnih efekata,
zvuk je odličan (zaprepašujuća je količina
dijaloga između Stone (ah, da, tako se
PREZIVA glavni lik, prim.aut.) i njegovih
"saplemenika"), a podjednaka pažnja je
posvećena i zvucima u borbi, kao i muzici
(koja je na mahove fenomenalna). Ruje se
čuju i pre nego što se vide (nije im akcenat
najbolji, ali šta da se radi, e? prim.aut.), a
ako nemate dovoljno harizme, a pokušate
da vrbujete građana, čujete komentare kalibra
"ma, pajseru, nađi nekog drugog da ti
vodi rat" i sve u tom fazonu...

Dakle - pozitivnih strana ima mnogo, a
medunijima (neračunajući AI) je definitivno
najača - komandovanje. Sve ostalo je na
mestu (što se ne može reći za ostale igre
ovog žanra opisane u ovom broju), pa vam
zato BAŠ savetujem da pre pazirate ovu igru
nego bledi pokušaj američke propagande
(čitaj: Conflict Desert Storm 2, prim.aut.)...
Ma, kad bolje razmislim i ovo je propagan-
da, ali je svarljiva bez tone bikarbone, što se
za Conflict ne može reći... Bilo kako bilo,
nastojte da uživate.

bonus ICROMER		Izdavači: EA Games		Žanr: Pucačina		Medij: DVD 1	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	8	76%
	• Memorijna kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		8	
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		9	
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		7	
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

OTOGI: MYTH OF DEMONS



Gozba za oči. U mračnoj noći nećete moći da se odvojite od ove vizuelne MOĆI! Ali sve to će brzo proći.

Znate kako uvek pričamo o onim igrama koje kupuju igrače na osnovu sjajnih tehničkih karakteristika, tj. (da se na lažemo) super-mega-brze-ultra-post-moderne-giga-sprži-udri-me-do-zore-a-od-zore-može-sve grafike, krcate gotovo filmskim animacijama, svetlosnim efektima kakve do pre pet deset godina nismo mogli da vidimo ni kod Jamesa Camerona i senjor Spilberga zajedno. (A u našim filmovima nećemo moći ni sledećih deset. Pouka domaćim producentima: kupite Xbox development kit - šta je to, svega nekoliko tisuća zelenih dolarčića - i pravite specijalne efekte). E, OTOGI: Myth of Demons je jedna baš takva igra - ona će vas držati prikovanim za TV skoro isključivo iz jednog razloga: vašim očima je mnogo lepo da gledaju u sve to. OK, nekima nije dosta ni non-stop mačevanja, zasedanja po demonima i prženja magijama - što su stvari koje OTOGI: Myth of Demons nudi po pitanju igrivosti.

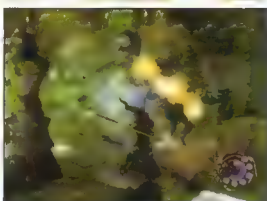
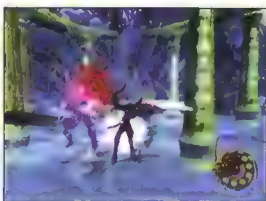
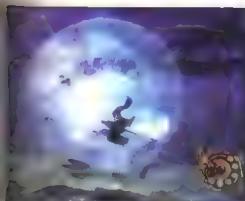
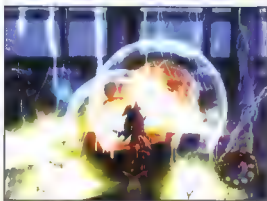
Zaplet, koji ćete pratiti kroz mnogobrojne cut-scene i animacije, uopšte nije posebno

originalan niti dubok, iako je detaljno izložen u tim silnim animacijama. Veliki pečat koji je držao demonski svet podalje od našeg finog sveta je polomljen ("Dobro, deco, da čujem - ko je polomio pečat Izvandimenzijskog Bezimenog Užasa dok sam ja bio u kupovini? Ajde, recite lepo, neću vam ništa.") i demoni su, kako to već biva, pošikljali ka ovamo. Na vama je da sakupite moć četiri esencije Čija, mistične energije, i da tako ponovo zatara-bite demonske sile. A vi, vi ste Raikoh, pokojni samuraj koji tokom života očigledno nije bio baš neki samuraj za ugled, čim su ga vratili iz mrtvih s ovako zaguljenom mislijom. Naravno, Raikoh nema baš mnogo izbora, a ovo mu je i šansa da se iskupi za grehe koje je počinio tokom života. Cela igra je smeštena u bajkovito-horror varijantu sred-njevekovnog Japana, a mnoge ideje je pokupila iz mitologije zemlje izlazećeg Sunca. No, sve te ideje su tu samo da pruže omoč za igru koja je čisti i nepatvoreni hack n' slash. Priču (tj. cut scene i animacije) čak i možete da sasvim preskočite.

OTOGI je čisto akciona igra, najviše nalik naslovima sa PS2 kao što je Devil May Cry ili Segin nedavni pokušaj oživačavanja legende, Shinobi - s jednom bitnom razlikom: OTOGI: Myth of Demons je primetno lakša igra od malopre pomenutih. Komande će lako savladati svako ko iole voli akciju: Raikoh ima dve

vrste zamaha mačem, gomilu magija koje će naučiti tokom igre, a može i da se zatrči k'o sivonja i da skakuće poput Robbitta. Osnovni zamasi mačem se lako mogu vezati u comboe koji veoma zadovoljavajuće unišu protivnike, a magije su jedino čime ćete moći da ih ojadite iz daljine - a ako prvo malo držite "magično" dugme, efekat će biti jači. Naravno, energija za magiju vam opada veoma brzo ako se previše frijlate njome (a ta energija je potrebna i za neke druge stvan kao što je sivonjsko trčanje) - a ako dopustite da dođe na nulu, Raikoh biva raščinjten - illi što bi se reklo, Game Over. Srećom, lako je ponovo napuniti rezervoar - to postižete radeći ono što najbolje radite: kasapeći nečastive sile. Tako im i treba, kada su toliko nečastive.

Igra je podeljena u misije, između kojih dolazi do izražaja ono što tako olako nazivamo "RPG elementi", a u stvari se zove "dodatno zadovoljstvo u razvijanju i ojačavanju lika koji u igri vodimo". Naime, svi ubijeni protivnici vam ostavljaju parice i raznobojne kuglice (opet Devil May Cry), koje su u stvari EXP Pored "iskustvenog" napretka lika, između misija ćete za tozia koje ste stekli svojim ple-



...kojčkim radom moći da pazarite... spremu (jače oruđe, nove magije i... koje vam omogućavaju kolekavke... (štvan). Naravno, svaku misiju je... odigrati ponovo - u cilju dokazivanja... samim sobom, uglavnom ("HAI Ovaj... završio 2,4 sekunde brže nego... No, nije isključeno da ćete nabasati... tajnu. A steći ćete dodatne poene... lvanje lika, što vam neće biti naodmet... misijama.

...od sada zvuči kao jedna sasvim OK... fenomenalnom grafikom, što je... mnogima automatski svrstava u red... igara. Ali stižemo do onog "ali" što... već šta kvari - a u ovom slučaju jedno... Ali mora biti upućeno tvorcima zbog... Možda da bi učinili igru malo težom... ali zaista ne bi zahtevala uključivanje... tvorci su napravili Raikohu tako da... malo "zanesen" i da ponekad ne... na vaše naredbe baš odmah. Nije da... zbog toga više razmišljati o igri - možda... razmišljati samo o tome kako bi bilo... iz From Software odgovorim za... zabosti po Xbox kontroler u anuse... pa frustracije zbog Raikohove... jednostavnosti neće biti toliko česte. Samo... čak ponekad poginuti zbog nje.

...što rekoh već na početku, From... software je očigledno računao na jedan pre-

sudan kvalitet ove igre: na njenu grafiku. I oko toga su se zaista potrudili, svaka im se dala! Ajde što su likovi neverovatno detaljni, protivnici životni i raznovrsno animirani (a ima ih i celih četrdesetak različitih), što je osvetljenje neverovatno kreativno upotrebljeno i atmosferično, što su efekti magija dovoljni da izazovu epileptični napad kod neznije dece - ali sam dizajn nivoa je nešto što ne vredi prepričavati! I pod tim mislim na sve vezano za dizajn nivoa - od toga kako je koji nivo prostorno osmišljen, preko same arhitekture, ornamentike i opšteg utiska japanske bajke (u kojoj je nešto pošlo gadno naopako) pa sve do činjenice da se skoro sve oko vas može uništiti (igra to čak i nagraduje time što su u nekim predmetima/zidovima zarobljene ljudske duše koje vam donose bonus - ne mislim na časopis - ako ih oslobodite). Pored toga, svaki nivo ima neki sopstveni šmek - od predivnih i prebogatih japanskih hramova i zamkova do istripovanih i morbidnih demonskih dimenzija. Sve je kul zamišljeno i besprekorno izvedeno (OK, moram malo i da budem zloban - primetio

sam da se par puta igra malo zakašljucala kada se puno toga događalo na ekranu... nikome grafika nije savršena). Nisam mislio da ću ovo ikada reći, ali ova igra pokazuje da je Xbox stvarno keva među konzolama po pitanju moći grafičkog procesora. Bar za sada.

Zvuk u igri je takođe vrhunski isproduciran - vidi se da se nije žalilo para ni za dobre kompozitore, ni za dobre svirce, a ponajmanje za dobre glasovne glumce. Jeste da ponekad tekst koji izgovaraju i način na koji ga izgovaraju deluje malo prenatraglašeno teatralno, ali preživete. Muzika zaslužuje da bude svrstana među najbolje soundtracce u svetu igara. Sve u svemu - život na visokoj nozi.

Otogi: Myth of Demons je igra koju treba odigrati, makar da biste videli kako izgleda kada Sega uloži puno para u projekat. Pravi holivudski spektakl među video igrama - nešto što pogledate jednom i dobro se zabavite njegovom ekstravagantnošću i skupoćom, ali ga u suštini veoma brzo zaboravite.

bo'nus		KROMER		Izdavač: Sega		Zanr: RPG		Medij: DVD 1	
	• 1 Igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		10	UKUPNO	
	• Memorijaska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		9			
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		7			
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		6			
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		6			
						76%			



DISGAEA:

HOUR OF DARKNESS



Why is it that I don't have any luck with
vassals? 1



Puny boy
What you see before you represents
only a fraction of my power!



Even if I am a vassal, I will not
be a vassal of the world, but my loyal master!



Is he always like this?

Princ i nasljednik trona celog podzemnog sveta i budući vladar moćnih demon-skih armija i kojekakvih nečestivih sila, mladi Laharl, se budi iz sna dugog dve godine (šta ćete, takve su vam mega-žurke sa demonima) samo da bi otkrio da je njegov čača Kralj Krichevskoy, gospodar podzemnog sveta, umro. Tokom protekle dve godine, demoni su započeli otvorenu borbu za prevlast u "nižim predelima". Naravno, Laharl kao pravi razmaženi princ ne može da se pomiri s time da neko drugi želi kolač koji njemu po pravu pripada i zato je rešen da nešto preduzme. U tu svrhu sastavlja svoju ličnu armiju - koja se za sada sastoji samo od njegovog dugogodišnjeg vazala Etne koji je prema svojim rečima "prematore bi ovo lako istrpeo" (a ko zna šta je sve tokom godina morao da istrpi od mladog kraljevića), a tu su i tri demonska pingvina,

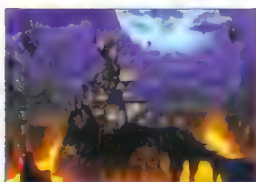
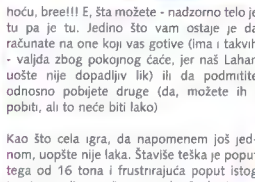
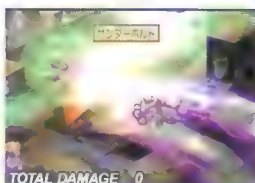
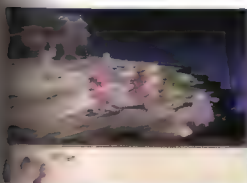
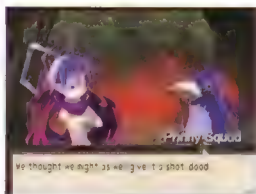
osetili kako je osnovni zaplet malo pomećen - a verujte mi, cela igra je u tom fazonu. U priči će biti prisutni mnogi stereotipi iz fantazijskih priča, ali svi će oni biti ili dovedeni do parodije ili smešteni u priču na neki originalan način, sa nekim uvrnutim detaljem, što daje zaista posebnu draž ovoj igri - pored toga što komentari likova, suptilne igre rečima i nadrealni događaji ponekada izazivaju i ozbiljnu opasnost od mokrog (i žutog) donjeg veša. Heh - šta da vam kažem osim da treba da dobro znate engleski. A smešno mi je samo i kada pomislim kakav li je humor bio u originalnoj, japanskoj verziji. Svaka čast Atlusu na prevodu (vrlo dobar 4+, kao i uvek) ali šta li je sve od fora, igara rečima i aluzija na J-pop kulturu u ovoj igri izgubljeno svima koji ne poznaju japanski... ne smem ni da pomislim

Sva ta priča i humor služe kao pakovanje za jedan krajnje ozbiljan, obiman i odličan taktički RPG - u maniru Ogre Tacticsa, Vandal Heartsa i Final Fantasy Tacticsa. Ali još veći, ludi i posledično - teži. Da, narode - Disgaea: Hour of Darkness je jedna od onih igara koja će vas terati da je igrate, igrate i igrate. Da biste uspešno prebrodili neku misiju vraćaćete se na prethodne samo da bi vam likovi prešli još koji nivo (a igra uopšte nije "nameštena" tako da vam svi likovi u druži-

Da, demonska pingvina. Vidite, Disgaea: Hour of Darkness je, barem što se tiče zapleta i sveta u kome se događa, jedna od "onih" japanskih igara u kojima se ispoljava veoma uvrnut i kosook smisao za humor, ili bolje rečeno, za opuštajući blesavluk kakav smo srećali u igrama kao što je bio Okage: Shadow King ili čak mestimično Persona serijal (koji je, gle čuda, radio isti tim ljudi kao i ovu igru). Iz ovog kratkog uvoda ste valjda

ni ravnomerno prelaze nivoe, jer EXP dosta samo onaj ko nanese završni udarac protivniku - tako da će vaši strelci, "leđač" magovi sa slabijim magijama veoma brzo početi da primetno zaostaju za futenma- igrate sporedne misije i biflati predmete koje posedujete - ali i tada će vam se događati da vas u nekoj od boss bitaka tako oplave da nećete smeti da pridete konzoli na sedela tri dana.

Same principe igre ćete brzo skapirati ako imate pokoji aktivnu sivu ćeliju, a pogotovo ako ste se nekada oprobali u sličnim igrama. Sve kontrole su jasne i nikada nećete morati

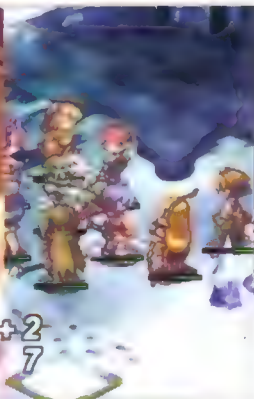
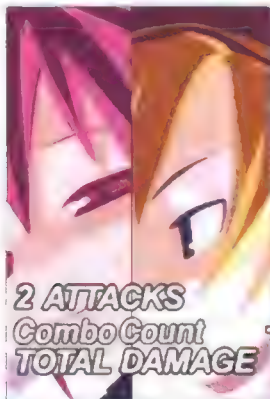


hoću, bree! E, šta možete - nadzorno telo je tu pa je tu. Jedino što vam ostaje je da računate na one koji vas gotive (ima i takvih - valjda zbog pokojnog čaće, jer naš Laharl uošte nije dopadljiv lik) ili da podmitite odnosno pobijete druge (da, možete ih i pobiti, ali to neće biti lako)

Kao što cela igra, da napomenem još jednom, uopšte nije laka. Štaviše teška je poput tega od 16 tona i frustrirajuća poput istog tog tega, ali na vašem stopalu. Borbe ima u izobilju na kakvom bi i Galipolje pozavidelo. Pored redovnih misija kroz koje se razvija priča, često ćete se vraćati na prethodne lokacije, kao što rekoh, da biste nabudžili likove - jer novi protivnici su uvek primetno jači nego vaši likovi (mada bi trebalo da uz razmišljanje i uzimanje u obzir terena i taktičkog rasporeda da uvek možete da pobedite). Ali to nije sve - Disgaea: Hour of Darkness ima najobimniji, najoriginalniji, i na neki način najzamorniji sistem predmeta koji sam ikada video u nekom RPG-u: naime, gotovo svakom predmetu - od žvake do demonskog mega-oklopa - možete poboljšati bonuse koje vam daje i otkriti neke nove sposobnosti koje vam pruža. To se radi tako što odaberete taj predmet i s društinom "uđete" u njega! Svaki predmet vam je kao neka dimenzija za sebe, a u svakom vam čeka čak DESET fajtova. Kada ih sve završite (a pre toga ne možete da izađete, osim ako nemate jedan izuzetno

redak predmet koji tome služi) nabudžili ste predmet do maksimuma. Dakle, Disgaea: Hour of Darkness vam nudi desetine sati taktičke klanice u samoj kampanji, a povrh toga tu su još i stotine misija (naravno, neke se ponavljaju... ali samo neke) i sati tabačine ako želite da budžite predmete. Ludnica.

Šta čini ovu igru toliko teškom? Pa, osim već pominjane jačine protivnika, brojčana nadmoć je redovno na njihovoj strani, a i svi nivoi su tako %("I@ napravljeni da protivnici imaju prednost terena (recimo, uvek je dobro ako ste na visini u odnosu na onog na koga pucate/zvekećete, kao i kao protivnik mora da vam pride određenim putem). Moraćete zaista da dobro pregledate teren, da pametno rasporedite likove i da budete sposobni da u letu promenite taktiku napada. Recimo, nekada ćete morati da razdvojite likove u sitne grupe od jednog-dva čoveka,



na napad, određene magije, do EXP bonusa). Svako ko stoji na geo panelu koju daje neki bonus dobija njegove beneficije. A valjda vam je jasno da to važi za protivnike. A pošto protivnici imaju terensku inicijativu... Jao. Uvek se setim misije u kojoj "njiovi" strelac i mag stoje na geo panelu koji im daje, pa, jedno pet-šest puta jači daljinski napad. Jedna strela i - paf, mrtav jedan lik! Srećom, te se geo simboli mogu uništiti, što je nekada jedini način da oslabite protivnika koji stoje na nekom geo panelu. Dakle, prašinari - taktika, neuroni, ideje i nrabrost. Sve to vam treba, uz dodatka strpljenja, da biste se uspešno izborili s ovim mračnim draguljem od igre

Dominantno 2D grafika verovatno neće pomoći ovoj igri da se sviđi široj publici. Likovi su spratovi, mada veoma detaljno nacrtani i sjajno animirani (za svaki specijalni napad svakog lika postoji posebna animacija, a one variraju od debelih do sjajnih - ali nikada dosadnih). Igra je bogata i manga ilustracijama, koje

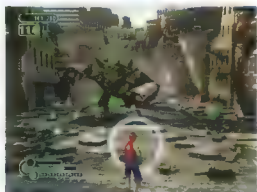
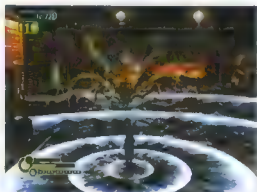
su tu da malo ožive dijaloške delove. Okoline u bitkama su 3D, ali kao sa Sony keca - vidi se da je tu uloženo puna mašta i kreativnosti, ali sam rezultat je veoma retro. Iako je prevod 'sja, s' glasovni glumci nisu baš nešto (izuzecima kao što je andeo-assassin), ali ona je ionako super osmišljen i ostvaren lik skroz na skroz). Muzika je kao što treba da bude - mnogobrojne teme (svi zvuci su sintetizovani) koje su dosta kratke, pa se često ponavljaju. No, služi svrsi!

Kao i još jedna igra koju opisah u ovom broju, ni Disgaea: Hour of Darkness nije za svakog, već samo za sladokuse: oni koji gledaju "kroz" grafiku i tehnikacije koje ne odbija težak taktički izazov. Na ova igra zaista nudi puno, i trebalo bi da bude u biblioteci svakog ljubitelja RPG-a i/ili strateških igara. Ako ni zbog čega drugog, onda zato što će vas baviti satima, samo ako ne odustajete lako. A pomaže i ako imate sluha za blesav japanski humor.

od kojih će neki zaginuti, ali će zato ostali stići do protivnika, dok je nekada najbolje grupisati napade nekoliko vaših likova na jednog protivnika - pogotovo zato što se jedino tako otvaraju mogućnosti za combo napade (jedan vaš lik zveknje protivnika specijalnim napadom i tako inicira combo koji omogućava svim drugim saveznicima koji su pored tog protivnika i koji umeju da izvedu neku specijalni napad da ga zveknju - čak i ako su već igrali!). Pored pametnog raspoređivanja i napadanja, ključna stvar koja čini taktiku u ovoj igri je korišćenje (i uništavanje!) stvari po imenu geo paneli i geo simboli. Geo paneli ili geo kvadrati su prosto polja određene boje (celo bojno polje je izdijeljeno na kvadrate, od kojih su neki geo-kvadrati). E, ali kada se na nekom geo panelu nađe geo simbol, onda svi geo paneli te boje rade ono što radi taj simbol (to može biti svašta - od bonusa

bonus ROMER izdavač: Attus		Završ: 100%	
<ul style="list-style-type: none"> 1 igrač Memorijalna kartica Vibracija Analogna kontrola 	KONSOLE <ul style="list-style-type: none"> PS2 GC X BOX GBA PSONE 	OCENE	GRAFIKA 6 ZVUK 6 IGRIVOST 9 TRAJANJE 9
		(Medij: DVD)	
		UKUPNO	
		80%	

SPACE INVADERS: INVASION DAY



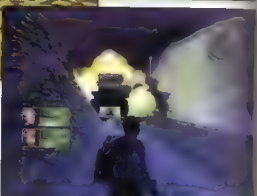
...e nešto zaista prelepo. Svi se sig-
...nbro sećaju legendarne arkade
...e Invaders koju mnogi i dan
...u z čiste nostalgije za onim
...m jednostavnim shoot em up
...je su svi igrali. Od dece do
...di koji su nvadere pržili na
...firmama. Svi on među vama
...matori bave kompozicijama u nekoj
...h pitaju koje su tri legendarne
...e igre. Svi sigurno dobijate
...dgovor a to je Space Invaders,
...Tetris al možda ne baš tim
...sada nije ni bitno te godine su
...ono što je sada aktuelno i o
...vde pšem je jedan odličan re-
...ndarne arkade, koji ponosno
...va origina a nosi sufiks Invas on
...zemu se radi. Radnja se dešava
...koju iznenada opsjedaju horde
...viena sa samo jednim ciljem a to
...uništenje svega živog na planeti
...puna okupacija. Na vama je da
...m spasite svet od zlih malih
...što je najzanimljivije od svega
...gra u stvari uopšte ni ne liči na
...radnja se dešava širom nekog
...g grada i vi ćete bit u ulozu jednog
...u zav snosti od toga za kojeg se
...dličili biće i priča vezana za nje
...specijalna oružja. Ono što je
...ta o jos od davnina do danas
...akteristika Space Invaders-a je
...časno napeta akcija i grčevita
...opstanak dok vam horde nepri-
...tkuda izviru. Pored glavnog sto-

ryline moda, u igru je uključen i sjajni sur-
vival koj po koncepciji najviše liči na origi-
nal. Već iz naziva vam je sve jasno, jednos-
tavno vi pucate i pucate a oni se trude
trude da vas ubiju i tako u nedogled, dok
neke nedosadi pa pritisne off na konzoli.
Pored ovoga prava poslastica je i prava
originalna verzija Space Invadersa koja
dolazi uz ovu igru, a i do nje nećete doći
tako lako pošto, je za igranje prvo morate
otključati. Igra počinje jako lepo odrađenim
introom koj nas uvodi u priču i objašnjava
nam kako su tri života naših junaka zauvek
promenjena onog trenutka kada je invazija
počela. U introu je korišćeno dosta sekven-
ci koje neodoljivo podsećaju na
Independence Day. Igra sama po sebi je
akcija z trećeg lica. Način igre se ne raz-
likuje mnogo od originala. Vašeg lika ćete
pomerati levo desno po dnu ekrana dok
vam krvopije padaju sa neba. Vama kao
zakon mogu služiti razni bunđi nafte kuti-
je i sav ostal otpad na koji naidete u gradu
dok tamanite zelene. Kako budete napre-
dovali kroz igru protivnici će postajati sve
veći i sve teži. Na početku ćete većinu
sređivati samo jednim pucnjem ali će vam
kasnije za to trebati mnogo mnogo više

Takođe kroz igru će i vaše oružje napre-
dovati i dobijati na snazi i razornoj moći.
Grafika je užasno lepo urađena i igra izgie-
da strašno simpatično. Iako sve nije baš
na savremenije, sv koji su kada videli leg-
endarne Invaders-e u ovu igru će se zalju-
biti na prv pogled. A sada morate da nas-
tavite bez mene, jer stvarno nemogu da
jednom rukom kucam a drugom tamanim
vanzemaljce. Nesto moram da prekinem
Čex da razmislim i hmmmmmm
caaaaaaaaaooooooooo!!!!

boomer		Izdavač: Big Ben		Žanr: Akcija		Medij: CD 1	
1 igrač		PS2		7		7	
Vibracija		GC		7		7	
Analogna kontrola		X BOX		9		8	
		GBA		8		8	
		PSONE		8		8	
				OCENE		87%	

CONFLICT DESERT STORM II: BACK TO BAGHDAD



Sočuvaj me bože, nestade mi piva, sačekajte momenat da se ponovim sa istim... Dela još da pustim muziku... Eko-la. Još i cigar da pripalim i spreman sam... Takoci! I sada, šta da vam kažem, ja se spremih, spremite se i vi (sprem'te se, sprem'te, četnici, prim.aut.), malo se raskomotite, ako pušite - zadimljajte, ako ne pušite - s'mrmajte malo čokoladice, čisto da se ne iznenadite kada uzmem da SEJEMI!

Ko što sam imao prilike da kažem - da su Ameri upola uspešni kao u igrama i filmovima, mi sada ne bi sedeli u Srbiji nego u Diznilendu. Mislim, nisu oni toliki šmekeri, da se ne lažemo - kao budući etnolog mogu bez srama da kažem da su degenerisani kao nacija, društvo i narod... JESTE - ja sam PATRIOTA i NACIONALISTA, POBOŽAN sam i verujem u USUD, al u propagandu ne verujem, čak i kada je kvalitetna, a kada je OVAKVA - ma daaaaaj, pa ko je ovde budala? Ja koji sam se lično upoznao sa Kapetanom Draganom ili programer koji je video ratisti samo na CNN-u ili čak ni tamo? Jašta!

Nekako mi deluje oprostivo to što se Amerika sponzorise na konto ratne mašinerije, ali kada i u "interaktivnoj zabavi" i mas-mediji-

ma počnu da valjaju bubrege za "bele", e to već nije dobro... Šta se dešava u tim situacijama - Osama angažuje fedajkine i - čao WTC. Eee, 'di je sad jedan Mile, da sa nuklearnom naprtnjačom zađe na Menhetn i DEPILIRA sve pripadnike muškog i ženskog pola, pitam se ja sada...

Mislim, nismo više pioniri pa da se trujemo sa partizanima i četnicima, al mi smo očigledno toga svesni, al "mali marinci" toga još uvek nisu. Bogu hvala što se jedna Marija Borković penzionisala, više neće da truje decu da je jedan Tito najvedi um celog svemira i okolnih dimenzija - još samo da slomimo mašineriju američke esesovske kvazi-marketingške hajdučije i svet će možda biti bolje mesto za sve nas.

Nego da batalim "šatro" SPS govore o patriotizmu i da se bacim na bezočno pljuvanje i pljuvanje po šundu koji pokušavaju da poture normalnom svetu. Na stranim sajtovima ova igra je BOGATO ocenjena, a bezrazložno, pozivajući se na "fanove" (ko da je neko toliko izretardiran da mu neko drugi govori šta je dobro za njega), i to ne obične već one "undergraund" - znači nekonfirmisane (nepotvrđene, prim.aut.) i najverovatnije

izmišljene. Samo da se razumemo - ja kao sam manipulator najgore vrste nisam NIKADA gušio tuđe mišljenje, bilo da se kosilo o mojim interesima ili ne - mišljenje je ličnog karaktera, tako da sam ja uvek nastojao da približim svoje stanovište pre nego da ga nametnem. Ali propaganda, ta trula, trula, USA propaganda...

Malo im je što su krajnje jadno i bedno okupirali Irak, trošeći njihove resurse i obmanjujući sirovine (što se već godinama dešavalo u Kosovu, al NEEEMA VEEEEE, to NIKO ne primećuje... prim.aut.), provocirajući ekstremiste da više udaraju po sopstvenom narodu, nego po tuđem, već pokušavaju da zarade pare, menjajući naslov na način koji čini da "motivise" mlade Amere i ostale antisemite da je pazare. Vešt marketinški potez: ubacuje reč "Bagdad" u naslov i - tu je HIT! Neće da može!

Kao "neće vama smetati što NISMO prepravili sve što nije valjalo u igri, neće bićete vi "undergrandaši" oduševljeni što smo UOPŠTE napravili igru u koju smo stavili "Bagdad", pa će te vi da pohrлите da pazarićete kao da je u pitanju novi Eminemov disk PROVERENI!..."; "ma neće da vam smeta



... se igra jedva da odigrati sa kon-
... što smo uposili najveće analitičke
... da nam pomognu da "na finjaka"
... samo 25.000 funkcija na džojp sa
... "dugmeta", vi ćete biti ohrabreni da
... zate, jer ćete tako pomoći svakoj majci
... slobodno dete, svakom marincu da
... na čelavo i svakom malom Arapinu
... Libijcu, Koreancu, Vijetnamcu) da
... kao svaki prosečni američki omlad-
... "dodite i kupite ovu REALNU igru i
... oslobodite Bagdad!"... Dokle bre?

... gospodo programeri niste primetili da
... IA ozenio u prošlom pokušaju sa
... kada nećete ni toliko da dobijete, tako
... šani Srbije uložiti novce u ILEGAL-
... ber koji VALJA, a ne u ovaj RASPADI
... TO EIM NISTE MOGLI DA UKINETE,
... TE DA POBEDITE NEKOGA??? Kako?
... želite ŠIFRU??? Zasigurno!

... su tu sposobnosti koje svakog lika
... - da se ne lažemo - sposobnosti
... samo za upotrebu oružja. Voda
... je dobar sa "assault" puškama, sna-
... sa snajperom (gle čuda, ja mislio da je
... dobar sa KATANOM), teškaša za
... sa anti-benkovcima, a "demo-
... expert" sa C4 i priborom za prvu
... su UKRALI ovaj aspekt iz neke
... recimo BATTLEFIELD-a ili su gledali
... filмова sa Stivenom Sigalom - "da bi

naučio da POVREDIŠ, moraš da naučiš da
ZALEČIŠ", prim.aut.).

Da, grafika je poboljšana, doduše za nijansu,
al je poboljšana. Doduše - svi na terenu se
kreću kao da nemaju težinu (ni oni, ni vojna
oprema na njima koja bezmalo ima ČETRD-
SET kila, al' ko na to gleda, dok je "Bagdad"
u naslovu? prim.aut.), al to ne kolje utisak
realnosti (MA - NEEEE!).... Kako bi doprineli
još većoj realnosti programeri su "upro-
gramirali" zvučne efekte "ko da vam sve
vreme šapuće na uvo"... Kako vam ne bi bilo
monotono, Majk i Bil će da vam govore da li
su uspeali da upućuju sebe u stopalo, kako bi
se "hrabro i uz počasti" POVUKLI sa bojišta,
ili su to umesto njih učinili Hasan, Fikret i
Ali... Moćite da vozite američka vojna
"fensi" vozila, da se usmrdite na sedišta
više nego Ikad, i to doprinosi kvalitetu igre,
raznovrsnosti i skretanju pažnje sa monotoni-
je. Ma ima tu kvalitetnih strana, al problem je
moj PATRIOTIZAM koji mi ne dozvoljava da
vam ih NAZNAČIM!

Igra je apsolutno ista kao i prethodnik, samo
što je za nijansu našminkanija. Šta se u stvari
desilo od prethodnika do nastavnika?
Stvarno želite da znate...? Pa, nakon što su
igru izdali, svi zaduženi za nju su se sakrili,
noseći sa sobom u skrovište veliku količinu
lekova za smirenje (da imaju da se smiruju
kada ih SVET opljuje). Spletom (po njih)
srećnih okolnosti, mnoštvo malih Amera je
pazarilo igru i reklo "Uuuu-jeee, mnogo smo
jakli", isključilo konzolu i nikad više nije od-
gralo igru... Ovaj splet okolnosti im je dozvo-
lio da ispuzе ispod kamena (ili inog alterna-
tivnog skloništa) i naprave nastavak, puni
ponosa i samopouzdanja. Zato sam ja
odlučio da se odam jednom samim svežem
aspektu (barem kada je Conflict Desert
Storm II u pitanju) - GUBIM IZ ZABAVE!!!
Krenem na misiju, povedem ekipu, sve
pošaljem na samoubilačku misiju (znači real-
no - kao svi američki zapovednici), naoružam
se sa praznim oružjem i pohrlim neprijatelju
u susret... Moj doprinos realnosti. Ajd' odo' ja
da GINEM ko pravi Amerikanac, a vi uživajte
(ako možete)...

100% HIT 1 igrač Memonjska kartica Vibracija Analogna kontrola		KONZOLE PS2 GC X BOX GBA PSONE	Izdavač: Activision Žanr: Timska pucačina Medij: DVD 1
OCENE 6 6 4 3		49%	



Danas vam predstavljamo igru koja se dugo očekivala, ali u koju su mnogi sumnjali. Viewtiful Joe konačno stigao i pokazao da najave da će u pitanju biti nešto izuzetno nisu bile tek puka obećanja.

Igra Viewtiful Joe bi se ukratko mogla opisati kao 2D platforma, sa grafikom koja umnogome podseća na stripove i pričom kao iz filmova B produkcije. Na prvi pogled je u pitanju tipična akciona igra. Naime, Joe prolazi kroz niz nivoa, šutirajući ili udarajući pesnicama gomile zlotvora sve dok se ne oproste sa životom. Svaki nivo ima svoj cilj - uglavnom da pobijete određeni broj neprijatelja za određeni vremenski period ili da rešite nekoliko zagonetki. Na kraju svakog nivoa nalazi se boss, a onda prelazite na sledeći nivo. I šta tu ima novo, zapitaćete. Pa, krenimo od početka...

Kao što smo već pomenuli, priča ove igre nije ništa spektakularno (kao što je uostalom slučaj i u većini igara u kojima je poenta u tući), vi dobijate samo nagoveštaje o njoj između nivoa, međutim, ona savršeno ispunjava svoju ulogu i povezuje sve elemente igre u jednu mislenu celinu. Naime, Joe je veliki fan starih superheroijskih filmova, a posebno onih u kojima je glavni junak Captain Blue. Jednom je tako sedeo sa svojom devojkom i gledao jedan od takvih filmova, kada je ekran iznenada oživeo i jedan od monstuma je kidnapovao Joeovu dragu i odvuкао je u svet iza ekrana. Naravno, Joe je krenuo za njima, ušao u čarob-

ni filmski svet i ubrzo i sam postao heroj (a glavni mentor mu je naravno, niko drugi nego Captain Blue). Tako će Joe postati superheroj, tačnije Viewtiful Joe i krenuti na misiju spasavanja svoje ljubljene kroz filmsko/stripovsko okruženje.

Sledi ono što smo već manje-više opisali: probijanje kroz nivoa i sukobi sa brojnim monstrumima i bossovima. Ipak, ono što čini Joea veoma zabavnim i neobičnim likom jesu njegove specijalne moći. Da nema njih, ovo bi bila samo još jedna hack and slash platformska igra bez imalo draži. U suštini, poenta svih njegovih moći je slična i sve one mu omogućavaju da na ovaj ili onaj način kontroliše svet u kome se nalazi. Joe, naravno, svoje moći stiče postepeno. Prva sposobnost je ujedno i najkorisnija i omogućava mu da sve prebaci u slow motion, a pri tom, njegovi napadi postaju mnogo jači. U ovom modu, Joe može da izbegava metke (kao u Matrixu) kao i da lako kombinuje udarce. Ipak, ove stvari nisu primenljive samo u tući, već i pri rešavanju pojedinih zagonetki. Kasnije će Joe dobiti i razne druge zabavne moći, na primer, moći će da se veoma ubrza što mu omogućava da na protivnika spusti čitav niz ubojitih udaraca nadljudskom brzinom ili da učini da se nepri-

jatelji "zamrznu". Ovaj poslednji specijalni mod zapravo zumira sliku, a mnogi Joeovi napadi se potpuno menjaju i postaju izuzetno ispresivni. Pomenimo samo ubojiti "helikopter kick"...

Naravno, sve ove nećete moći da upražnjavate tako. Naime, u igri postoji takozvana "Viewtiful" skala koja će se prazniti kada koristite superheroijske sposobnosti, a puniće se kada na neko vreme zaboravite na njih. Uspužno možete nalaziti mnoge predmete koji će vam pomoći u ovoj skali. Ono što je posebno zabavno u ovoj igri je što kada se skala potpuno isprazni Joe postaje status superheroja (pa samim tim i adekvatno odeću), a kada se ona opet popuni, vraća se u vaše junačko ruho.

Između nivoa pojavljuje se i prodavnica u kojoj možete nabaviti mnoge korisne predmete za poboljšanja (novcem koji ste zaradili ubijajući neprijatelje). Najzanimljivije su svakako stvari koje vam donose nove vrste napada. Inače, nećete ni bitno samo da pobijete neprijatelje već i da to učinite sa stilom. Na primer, ako samo šutirate monstruma, dobićete svega nekoliko poena (koji vam služe kao novac), a ako pri tom upotrebite neke kombo udarce, dobićete još bolje, superheroijske moći, taj broj će se



...povećati, što će vam na kraju krajeva... da se jako dobro opremite i... za naredne okršaje.

...potpuno 2D, što zapravo znači da ćete... kretati s jednog na drugi kraj... liniji. Kad god izgubite život, ... na početak scene (što je često i... nivoa). Naravno, među borbama... zaista tuče s bossovima koji su zaista... i zahtevaju različite pristupe. ... veoma izazovni, ali svaki od njih... šemu. Kada je jednom shvatite, ... saviđati. Ipak, nisu samo bitke s... izazovne. Neprijatelji su general... raznoliki (najčešće su to različite var... i drugih mehanoida) i nikada vam... Pored toga, nije dovoljno samo... refleksie i udarati ih do besomučnosti... monstruma zaista zahteva od vas da... dobro osmislite strategiju kojom... saviđati. Često je ključ uspeha u pravil... ako toga kada ćete upotrebiti svoje... sposobnosti (one se inače mogu i... ali to će vam veoma brzo... skalu). Pored svega toga, ako su vam... teške, možete smanjiti nivo težine... povećati ako vam igra ne pruža... zavoja. Ovo vam omogućava da... pogodite gameplay sebi i svojim... to, te čak, od deteta do... građa, moći da uživa u njoj. Iako je... kratka (iskusnim igračima sig... teče brb potrebno više od petnaest sati...), na kraju se otvaraju nove opcije... i novi igri likovi sa novim specij... sposobnostima. Tako možete igrati... joa nanovo i nanovo, a da vam to ne...

...potpunosti izgleda kao dobar strip, ... činjenice da koristi cel-shading... Takav dizajn se savršeno uklapa u... superherojski setting i celokupnu ideju, te... atmosfera zaista kao u vrhunskom stripu. ... i zanimljivi specijalni efekti (posebno... specijalnih napada), a čak i kada... zaista dešava mnogo stvari, igra... usporava. Kada Joe uništi neprijatelja,



parčici robota će se rasuti na sve strane, leteće metal i staklo, što posebno kul izgleda ukoliko ste u slow modu. Posebno bismo istakli zaista sjajne animacije, a međuscene su takođe odlično urađene, često vesele i smešne.

Jedan od najboljih aspekata ove igre jesu zvučni efekti. Počevši od zvukova pucanja ili borbenih helikoptera, bukvalno sve doprinosi generalnoj atmosferi. Muzika je takođe vrhunska, kao uostalom i glasovna gluma likova, posebno u slučaju samog glavnog junaka. Pored toga, potrebno je pažljivo slušati zvuke koje ispuštaju neprijatelji jer vam oni često nagoveštavaju kada će i kojom silinom napasti. Jedinе mane koje možemo naći u ovoj igri (da, da ipak ih ima) jesu previše retke save pozicije, ali to važi samo za početne misije. Kasnije, kada nivoi postanu veći, i save pozicije su češće te će ovaj problem uskoro potpuno nestati. Pored toga, vi uopšte ne možete kontrolisati kameru. Ona se uglavnom ponaša dobro, ali ima i situacija u kojima vam može praviti poteškoće. I konačno, poslednja zamerka koju možemo uputiti ovom ostvarenju jesu poneke zagonetke koje su sve samo ne logične. One uglavnom zahtevaju upotrebu pojedinih superjerojskih moći, ali se dešava da vam delu-

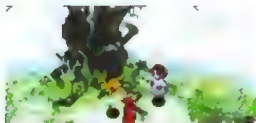


je logično da upotrebite, na primer, slow, a da je neophodno uraditi potpuno suprotnu stvar. Kako su ovo jedine mane ove igre, na njih se lako može zažmuriti. Kada je igra gotovo savršena, lako je progledati kroz prste pojedinim omaškama njenih tvoraca.

Na kraju, moramo zaključiti da je u pitanju zaista impresivna igra. Ona na neki način budi uspomene zahvaljujući posebnom šarmu 2D prikaza i stripovske grafike, ali je u isto vreme i više nego moderna i inovativna. Iako je sve stilizovano, ideja, izgled i igrivost ovog ostvarenja su najbolja preporuka za sve ljubitelje dobre akcije. Stoga vam je toplo preporučujemo...

boatus		ICROMER		Izdavač: Capcom	Završ. Akcija	Medij: DVD-1	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	10	
	• Memorijalna kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			10
	• Vioracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			9
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			9
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND



Lita:
"Good to see you."

Osim činjenice da konsti solamu energiju, postoje i druge neobične stvari vezane za ovu igru, a jedna od njih je i priča. Vi preuzimate na sebe ulogu Solar Boy Djanga, lika napruženog legendarnim oružjem po imenu gun del sol, koje koristi koncentrovano sunčevu snagu kako bi uništavalo zloce. Uz pomoć Master Otenka, simpatičnog lika koji podsća na suncokret, Django mora da oslobodi svet gomile nemrtvih moćnih bića koja se nazivaju Besmrtni. Kao što im i ime kaže, ova stvorenja su praktično nezaustavljiva, a ranjiva su jedino na direktnu sunčevu svetlost. Dakle, Django i Otenko moraju isterati ove protive iz njihovih jazbina u kojima provode dan i sprovesti masovni egzorcizam uz pomoć sunčevih zraka. Ipak, ovo nikako nije lak zadatak, jer su Besmrtni izuzetno snažni i moćni, a njihove jazbine su pune neprijatelja, zamki, dosta teških zagonetki i drugih opasnosti. Pored toga, sve je ovo izuzetno zabavno i uokvireno sjajnom tečnom pričom koja vas jednostavno drži sve vreme. U pitanju je fantastična gra sa dosta uticaja japanskih mangi i anima, ali će neki stariji igrači prepoznati i elemente preuzete iz starog vestern filmove. Primera radi, Django i njegvi glavni protivnik Sabata su imena dobili po revolverima iz špageti vestema.



U osnovi Boktai je izometrijska akciona igra, koja na sjajan način kombinuje borbu, istraživanje i zagonetke. Sama igra se sastoji od izbegavanja različitih vrsta neprijatelja i njihovog eliminisanja pomoću vašeg svetlosnog oružja, koje se inače tokom igre može poboljšavati raznovrsnim dodacima koje ćete nalaziti. Pored toga, tu je i dosta elemenata koji podsećaju na Metal Gear Solid. Django može navući neprijatelja na pogrešnu stranu proizvodeći razne zvuke. Dalje, neka stvorenja su potpuno slepa, ali imaju izuzetno ojačana druga čula, pa će Django morati da se šunja. U svakom slučaju, stealth momenti su samo opcionalni - ukoliko nemate živaca za to, uvek možete prolaziti kroz dungeone na klasičan način

Osnovni resurs u igri je, naravno, sunčeva svetlost koja vam je potrebna da biste napunili svoje oružje. To ne znači da možete prisloniti Boktai kertridž na stonu lampu i prevantiti ga, ali ni da morate igrati igru napulju, pod jakim suncem. Zruci koji dolaze kroz vaš



prozor su sasvim dovoljni štašive, ukoliko se igrate pod žarkim suncem prevrše dugo, može se desiti i da se gun del sol pregreje! U tom slučaju, samo se povučite u senku i nastavite s igrom. Pored toga, svetlost ima i druge efekte na igru. Na primer, Boktai ima real-time senzor koji vam govori koliko sunca dobijate. Ukoliko se igrate na suncu, okruženje u igri



je drugačije nego kada ste u senci. Takođe, ovo vam može pomoći i u rešavanju pojedinih zagonetki. Štašive, vi možete i skladišiti sakupljenu solamu energiju kako biste je koristili kasnije, što vam omogućava da igru igrate i po oblačnom vremenu ili noću. Sve je ovo veoma inovativno i u potpunosti se konsti mobilnost GBA, što daje igri zanimljivu dodatnu dimenziju.

Pored zagonetki i straživanja, osnovni deo igre jesu borbe i one su urađene na sjajan način. Kao prvo, nije dovoljno samo ubiti zlotvore - kasnije ih treba okrajčiti. Tačnije, kada god uništite nekog od njih, on se vraća u svoj kovčeg. Djangov zadatak je da onda izvuče taj kovčeg napole kako bi on i Otenko onda izveli "ritual pročišćenja", tačnije zložili ga konstantnom delovanju sunca sve dok on ne bude potpuno uništen. Ovo izvačenje kovčega iz dungeona je veoma izazovno jer se vi ne možete bont dok to radite, ali srećom niste ni mnogo usporeni. Pored toga, kovčeg možete iskoristiti i da dođete do nekih oblasti do kojih ranije niste mogli da doprete

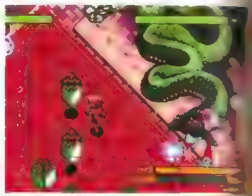
Lokacije u igri su veoma raznolike. Vi prolazite kroz strašne šume, groblja, jedene peđine, vatrene predele i tako dalje. Sve ove lokacije izgledaju sjajno, a modeli i animacija likova su zasta iznad proseka. Grafika je generalno zaista originalna i impresivna i često će vam zastati dah. Isto važi i za zvuk, posebno za glasovnu glumu i muziku.

Dakle, pred nama je privoklasna akciona igra sa



avanturističkim elementima. Glavna nena jeste veoma inovativna ideja o korišćenju sunčeve energije, ali čak i bez toga ovo bi bilo ostvarenje. Tu su odlično zamišljene i mnoge tajne, sjajne borbe i neverovatne tehničke karakteristike. Jednostavno igra koja matpoena.

što su vizualnih karakteristika ove igre bće tačka je sama Vanessa. Njen model je zasta urađen, kao i animacija pokreta - ona je veoma elegantno i glatko, poput balene. Čisti i sterlni što odgovara ideji igre, ali posle vremena postaju veoma monotoni. Takođe, poravnali i sjajne svetlosne efekte koji zarta k sposobnosti GameCubea. Kao što je pomenuli najveći problem su same lokacije izgledaju dobro, one se u toliko meri ponužete imati utisak kao da se sve vreme krećete po istoj lokaciji, a ne kao da napređujete. Zvuk je zadovoljavajuć, ali ništa što će vas oduševiti. Uglavnom ćete čuti zvuke svoj ekspozije, a pozadinsku muziku, čini tehnika koja se isuvše često ponavlja. Čisto da



emo, igra podržava Pro Logic II surround z

Nakon svega ovoga, teško je izvesti konac ovom ostvarenju. Igra svakako ima mno strana, kao što su seks junakinja, mnogo t napredovanja i kombo udarci, ali loše jednostavno kvare kompletan ugodaj. Ipak, se nekako i može navid, posebno zato što no teče u storn ritmu, ali tu dolazimo do problema - do jednokhodnosti. Stalno ste m nivoi, slični protivnici koji se pri tom ponašaju predvidljivo... Ukratko, ova igra će se zasti samo okorelim fanovima ovog žanra, ali je treba tek tako odbaciti jer ona svakako ima dobn stranu.

bo'kus PROMEL		Izdavač: Konami		Žanr: Akcija		Medij:kerter	
KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	10	10	9	95%
	• CC	<input checked="" type="checkbox"/>					
	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>					
	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>					
• 1 igrač	• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	10	10	9	95%

boNus

NABAVITE STARE BROJEVE!



Osaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA boNus

1.000,00

Ime i prezime: _____

Adresa: _____

BoNus Poslani: 33

0.00.00

Magazin: 33

0.00.00

Magazin: 33

0.00.00

Magazin: 33

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na sačetoj pošti i Bonus će poćeti da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnjih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!



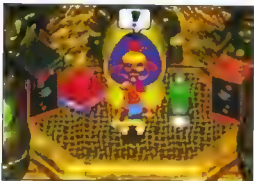
- 1 mesec - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
- 3 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
- 6 meseci - 2000 din + A1 poster Lara Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36
Sve informacije možete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu

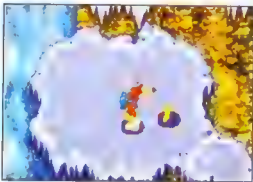


BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

Danas je pred nama prva igra kompanije Rare posle podužeg vremena koju nisu izdali sam Rare ili Nintendo. Ipak, u njoj ne postoji ništa posebno što bi je izdvojilo u moru akcionih igara koje su se u poslednje vreme pojavile za Game Boy Advance, ali se zato odlikuje sjajnim gameplayom i natprosečnim tehničkim karakteristikama.



Kompanija Rare je upotrebila staru dobro proverenu formulu, i na taj način stvorila igru sa sjajnim gameplayom i odličnim tehničkim karakteristikama. Sama priča se nadovezuje na fabulu originalne igre Banjo-Kazooie koja se svojevremeno pojavila na Nintendo 64 platformi. Banjo i Kazooie su upravo ostavili zlu vešticu Gruntilda zakopanu pod stenčugom od deset tona. Međutim pojavio se pronalazač po imenu Klungo i prebacio je njen duh u jednu od svojih robotskih naprava. Dakle, Gruntilda se ponovo vraća, zlobnija nego ikada, i ponovo želi da osvoji svet! Naravno, cilj našeg nero-

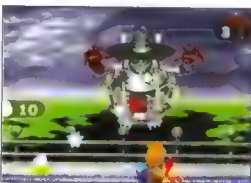


jskog dua jeste da je u tome spreče. Uz pomoć dobrog doktora po imenu Mumbo Jumbo. Uz njegovu asistenciju, momci će prati vešticu u prošlost i pokušati da ponovo osujete njene planove.

Iako su Banjo i Kazooie dva odvojena lika, oni će raditi kao tim. Za one koji nisu igrali stariju igru, evo malo informacija o njima. Banjo je medved, a Kazooie je ptica koja živi u

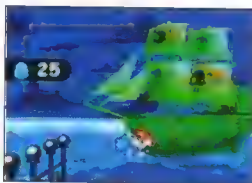


Banjovom rancu. Zajedno, oni mogu izvoditi čitav repertoar borbenih poteza, što zaista čini ovu igru veselom i zabavnom. Na samom početku, Kazooie je sakriven i Banjo može samo da šeta, skače, puz i udara neprijatelje svojim rancem. Ipak, on može i da skuplja usput muzičke note koje će mu omogućiti da od krtice Bozzeye nauči i neke nove poteze. Tako će moći da savlada tackle tehniku da se penje uz merdevine i da pliva. Ipak, bez Kazooa to nije to. Kada se ptica pojavi, to



će otvoriti čitav repertoar novih mogućnosti (tačnije, sedam novih poteza), pa će tako ovaj duo zajedno moći da skače veoma visoko, da leti na kratke razdaljine, da privremeno postane neuništiv. Kazooie će moći da boka neprijatelje svojim kijunom, da nosi i spaljuje razna jaja i tako dalje, i tako dalje. Konačno, poslednja sposobnost će vam omogućiti da Banjo i Kazooie zamene uloge te da sada ptica nos medu na leđima! Iako ovo nije baš najsrećnije rešenje za borbu, omogućit će vam da se krećete mnogo brže kao i da se pentrate uz strme ili klizave površine.

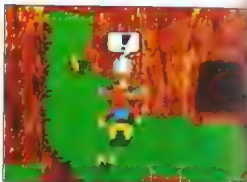
Pored ovih stvari, ponekad će Banjo moći i da



se transformiše u potpuno drugaću stvar, sa vlastitim specijalnim sposobnostima. Tako se on može pretvoriti u miša, sveću ili tenk! Naravno, sve ovo ima prednosti i mane. Na primer, Banjo može da se zavlači u kojekakve rupice a Kazooie je idealan za tuču, dok je Banjo-tenk ne daj bože da upadne u vodu.


Jedna od osnovnih poenti igre jeste sakupljanje raznovrsnih predmeta koje se mogu razbacati svuda po nivoima, a neki od njih mogu biti i potpuni beskorisni. Tu su delov sлагalica, ptice, totemi, noćne oko 750 vrsta predmeta koje možete sakupiti. Ukratko, prava igra za hrčkioike i grabežljivce.

Lokacije su veoma raznovrsne i puno zanimljive. Tu ima dosta merdevina na koje se možete popeti, ispusta na koje možete nagnuti, tunela kroz koje možete puzati i tako dalje.



Neke od lokacija su zapravo čitave planine u kojima treba pećati, pucati na neprijatelje, trkati se i slično. Grafički sve je veoma slika, posebno vrlo bogate animacije. Isto važi i za zvučne efekte koji su veoma podsećaju na one iz Banjo-Kazooie igre za Nintendo 64. Muzika je takođe odlična, i uključuje zanimljivu mešavinu različitih ritmova i neke vanjante polke.

Osnovni problem ove igre jeste u tome što ona može završiti za manje od tri sata. Iako zaista prava šteta jer je u pitanju neverovatno zabavno i zarazno ostvarenje, sa sjajnim dečjom pričom, simpatičnim likovima, obiljem specijalnih poteza i sjajnim tehničkim karakteristikama. Ipak, preporučujem vam ovu igru svim srcem. Ulepšaće vam makar ta tri sata.

beats		IZDAVAČ: THQ		Žanr: Akcija		Medij: kasetna	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	10	90%
			• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		10	
			• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		9	
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		7	
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

SHINING SOUL

Kada već poduži Shining serijal počeo je davne 1991. godine, kada se pojavila igra Shining in Darkness za Sega Genesis. U pitanju je bila prva igra u kojoj vam je cilj bio da "očistite" veliki broj dungeona. Zatim se sledeće godine pojavio Shining Force, strateški RPG koji je zasmećen po sjajnoj priči. Usledili su nastavci za obe ove igre, a zatim i drugi Shining naslovi. Sada je pred nama nova igra u ovom serijalu - Shining Soul.



Razlika ove igre je smeštena u zemlju po imenu Rune, u kojoj je mračno i zlo. Dark Dragon, okupilo oko sebe same kako bi uništilo svet. Glavni likovi ćete ulogu vi preuzeti na sebe i Shining Fleeta. Cilj je da se odvadite od ovog moćnog zmaja i da se konačno otkloni pretnja po svet. Na vama je da odaberete da li ćete biti kao oni koji će uživati u borbi prsa u prsa, kao Dragon Knight (neka neobična kombinacija čoveka i zmaja) ili mag. Svaka od ove četiri klase ima svoje specifične mane, a na vama je da odaberete koja vam najviše odgovara vašem stilu igre. Svaka od ovih klasa ima po svoje prednosti koje možete pobožavati kada budete dovoljno iskustvenih poena da se prebace na viši nivo.



Dragon. Kao što ste mogli videti, priča je i više nego prazna i plitka, RPG elementi su rudimentarni, te stoga uzmete ovu igru samo ako ste veliki ljubitelj hack and slash-a. No, pozabavimo se malo više tučom, kao dominantnim delom ovog naslova.

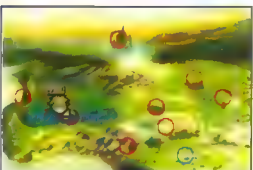


Na svakom nivou se pojavljuju gornje protivnika koje kreću ka vama kako bi vas zauzvale. Često se oni okupljaju u jednu veliku grupu, ali se uglavnom sporo kreću te se možete skloniti na vreme ili pobeći bez rizika po sopstveni život. Često možete čak protračati pravo kroz grupu monstuma, a oni vas neće ni dotaći, zahvaljujući toj sporosti. Ipak, ne možete se uvek izvući ovak jednostavno - da biste uspešli da završite nivo i prešli na sledeći, potrebno je da se začuje određeni zvuk. Ponekad se on čuje kada eliminišete glavnog bosa na tom nivou ili već izvršite neki zadatak, ali je ponekad potrebno i očišćiti ceo nivo od neprijatelja, što znači da izvlačenja nema i da se morate sukobiti oči u oči sa monstrumima. Kako njih zaista ima mnogo, ovo će biti i više nego izazovno, mada ponekad može biti i previše naporno. Ukoliko poginete ili odlučite da se teleportujete nazad u selo, tamo postoji portal koji će vas vratiti tačno na mesto gde ste prekinuli sa stražanjem dungeona. Jedini izuzetak su borbe protiv "glavonja" - kad god pobegnete i vratite se, bitka počinje ispočetka. Sve



ovo je prilično OK, ali jedna od osnovnih mana ove igre jeste nedostatak opcije za pauziranje. Kada ste okruženi hordama monstuma, često ćete osetiti da vam ona i te kako nedostaje kako biste se malo snašli i isplanirali kakvu takvu taktiku.

Grafika u igri je prilično dobra, posebno lokacije koje imaju dosta zanimljivih detalja. Spratovi su jednostavni, sve je u jasnim i živim bojama. Neprijatelji su mogli biti i raznolikiji, ali su zato bossovi zaista sjajni i originalni, posebno oni koji se pojavljuju u kasnijim delovima igre. Nažalost, oni imaju i jednu veliku manu - ne ispuštaju baš nikakve zvuke. Jedini zvuci koje ćete čuti u borbama jesu zveket oružja i hujanje magija kroz vazduh. Muzika se sastoji od jednostavnih, kratkih melodija i sasvim je zadovoljavajuća.

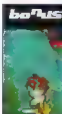







U suštini, iako ova igra ima dosta mana, ona može biti izuzetno zabavna i zarazna, posebno onima koji vole naslove tipa Diablo. Igru čini tuča, tuča i samo tuča, ali je sve to prilično korektno urađeno. Nažalost, ovo ostvarenje predstavlja veliki pad u samom serijalu i vrlo je očigledno da na njoj nisu radili Hiroyuki Takahashi i Yasuhiro Taguchi (koji su inače radili na svim prethodnim Shining igrama). Jednostavno joj nedostaje njihov magični dodir.



Umetete u gradu Prontisu, koji je ujedno i glavni grad u igri. Tu možete posetiti trgovca i nabaviti sebi oružje, oklope i korisne stvarčice. Pored toga, tu možete identifikovati stvari ili ih ostaviti u trgovcu. Ukoliko ne želite ili ne možete posetiti sa sobom. Naravno, jedna od stvari koje ćete raditi u ovom serijalu je časkanje sa stanovnicima koji mogu dati mnoge korisne informacije i koje toga šta dalje treba uraditi. Igra je zasnovana na borbi protiv različitih drugih kreature. I to je otprilike

problem ove igre jeste u tome što se od besomučnog ubijanja zmajeva i dungeona, šuma, pećina i sličnih stvari, kako biste konačno stigli i do Dark

bo'rus		Izdavač: Nintendo		Žanr: Avantura		Medij: ktrndž	
	• 1 grač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		8
			• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			6
			• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			9
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			7
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			7
						85%	



ISTORIJA KONZOLA

2. DEO

Kao što smo najavili u prethodnom broju, danas ćemo lagano završiti s "veselim sedamdesetim" predstavljajući vam konzole Intellivision i Atarijeve. Zatim, logično, nastavljamo dalje...

Svi protiv Atarija, Atari protiv svih

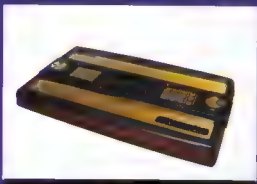
Kraj sedamdesetih

Godine 1978. pojavila se nova konzola - Bally Astrocade (poznata još i kao Bally Professional Arcade ili Bally Computer System). Napravljena je s namerom da sruli Atari 2600 s trona, ali joj to ipak nije uspjelo. Konzola je imala malu ugrađenu tastaturu koja je omogućavala pisanje jednostavnih govornih programa. Iako je imala bolje performanse od Atarijevog čeda, 2600 je do tada imao ugovor sa svim velikim tvorcima igara i držao potpun monopol na ovom polju. Mnoge igre koje su izašle na Astrocadeu bile su zapravo samo klonovi igara za 2600. Konzola je inače koristila procesor Zilog Z80, radila je brzinom od 3,579 MHz, imala je 4K RAM-a (moglo se proširiti do 64K), podržavala je rezoluciju od 160 x 102 (do 320 x 204), imala je osam tastera, a cijena joj je bila 299 dolara.



Bally Astrocade 1978

sportnih igara (tako su se na njemu pojavile i neke akcione, čak i strateške igre) i kompletan dizajn je bio podređen tome. Upravo u tome leži i razlog zašto ova konzola nikada nije postala popularnija od 2600 - mnogi igrači jednostavno nisu mogli da se naviknu na njen posebno dizajnirani kontroler. Takođe, Atarija



Intellivision 1979

u toj godini se pojavio i Atarijeva 2600, a jedan pokušaj ove kompanije da svrgne Atari s trona. Konzola je imala zaista sjajne performanse za to vreme (8-bitni Z-80A procesor, brzina od 3,58 MHz, 8K RAM-a, 16 K VRAM-a, 16 boja i rezoluciju od 256 x 192), ali ni to nije bilo dovoljno mladima iz Coleca. Očekivalo se da urade još jednu stvar koja će im omogućiti uspeh i platili su 250.000 dolara Nintendo za prava na tada veoma popularnu igru Donkey Kong koja se od tada isporučivala sa ovom konzolom. Kao da ni to nije bilo dovoljno, uskoro su izdali i Coleco Vision's Expanded Module #1 koji je omogućavao da se igra na Atarija 2600 igraju na ColecoVisionu. Usledom da kućni računari počeli da preuzimaju pravo na tržištu, te se kompanija Coleco 1983. preselila u srednja na svoj kompjuterski sistem Adam, da bi 1984. ColecoVision bio i potpuno povučen sa tržišta.



Coleco Gemini 1982

Kao što ste već mogli primetiti, godine osamdesetih godina prošlog veka, stigli i da počnete propasti Teletara to niko nije očekivao, kompanija Coleco se vratila na tržište. Kako su izgubili jako mnogo novca i bili na izlazu bankrota, ostala im je samo jedna opcija i nai su je iskoristili. Naime, napravili su klon Atarija 2600, po imenu Coleco Gemini, a konzola je ugledala svetlost dana 1982. godine. Iako je u pitanju bila potpuna kopija Atarijevog sistema, to je pala tužba, sud je presudio u Colecovu korist, zahvaljujući činjenici da nijedan deo 2600 nije bio patentiran već je sve bilo sačinjeno od već postojećeg hardvera. Gemini je pri tom još i koštao manje od svog uzora, te su njegovi tvori računali na siguran uspeh.

Počnuju osamdesete

Lagano smo stigli do godine 1983. kada je u istoriji konzola obeležena izlaskom Intellivisiona. U pitanju je čedo kompanije Mattel, inače izdato pod nekoliko različitih imena (kao bi se proširilo tržište (Super Vision Arcade, Tandyvision I, GTE/Sylvania Intellivision i tako dalje). Glavna stvar koja je karakterisala ovu konzolu bila je činjenica da je u pitanju bio prvi sistem koji je na neki način uspeo da se približi Atariju 2600. Grafičke mogućnosti su čak bile i dosta naprednije, kao uostalom i zvuk, ali je Atari 2600 ostao najbolja konzola za akcione igre, zahvaljujući svojoj još neprevaziđenoj brzini. Intellivision je bio uglavnom namenjen igrama

koje su bile veći mogući potencijal, kao što je bio deo pobede Atari i da naprave bolji sistem koji će se prodati u većem broju od 2600.



ColecoVision 1982



SG-10001983

...i sjajna konzola sa sjajnim igrama. Ovaj sistem je koristio 8-bitni Signetics 2650 procesor, radio je brzinom od 4.43 MHz, imao je 1K RAM-a, 9 boja i rezoluciju od 208 x 108. Ipak, glavni problem s ovom konzolom bio je nedostatak igara. Ona jednostavno nije zvučala dovoljno pišnju, i ubrzo je njena cena sa 199 dolara spuštena na svega 99 dolara. Nakon samo pola godine konzola je iz prodave povučena sa tržišta, a mnogi se ni danas ne mogu setiti da je ona ikada postojala.



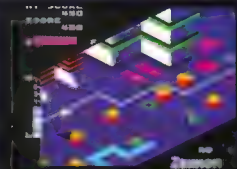
Atari 5200 1982.

...i samo u 1982. godini. Kompanija General Consumer Electronics (GCE) izdala je svoju konzolu po imenu Vectrex koja se po mnogo čemu razlikovala od dotadašnjih sistema. Koristila je kertridže, kao uostalom i svi sistemi tog vremena, ali je uz nju imala i devetoinčni monohromatski monitor, ali pak kao i ugrađena igra Mine Storm. Umesto toga Vectrex je koristio vektorsku grafiku, koja je tada smatrana pravim čudom. Konzola je koristila procesor Motorola 68A09, radio je na brzini od 1.6 MHz, prikaz je bio crno-beli, a koštala je 199 dolara.

...i prvi Atarija je trajao i trajao, a onda je kompanija odlučila da odgovori i na zahtev svima da se neće tako lako predati. U 1982. godine pojavio se Atari 5200, kao naslednik Atarija 2600. U pitanju je bila

modifikovana verzija Atarija 2600, najmoćnijeg 8-bitnog kućnog računara tog perioda. Grafika je bila bolja nego na bilo kom konkurentskom sistemu. Ipak, na koliko prodavana bila, nova konzola nikada nije dostigla slavu Atarija 2600. Pored toga, 5200 nije bio kompatibilan sa prethodnom Atarijevom konzolom, te su mnogi vlasnici 2600 (i pored kolekcije igara za ovu konzolu) zaključili da nema potrebe da kupuju novo Atarijevo čedo. Konzola je inače koristila 8-bitni procesor Motorola 6502C, radio je brzinom od 1,78 MHz, imala je 16 K RAM-a, podržavala rezoluciju 320 x 192, a cena joj je bila prava sitnica - 330 dolara. Koristila je kertridže koji su bili duplo veći od onih za 2600, a ujedno je bila i prva konzola na kojoj je postojalo dugme za pauziranje igre.

Malo kasnije, tačnije u jenu 1983. godine, kompanija Sega se prvi put pojavila na tržištu



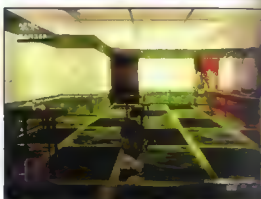
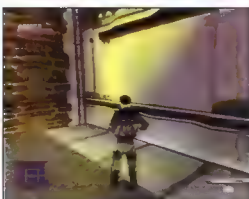
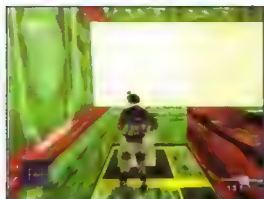
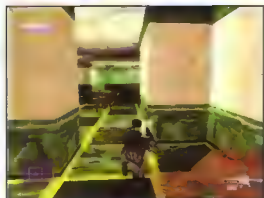
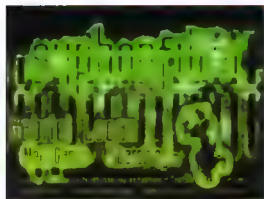
konzola sa svojim proizvodom po imenu SG-1000 (Sega Game 1000). U pitanju je bio prilično napredan sistem za to vreme, pa svega zahvaljujući broju od 32K RAM-a. SG-1000 je prodavan samo u Japanu, Australiji i na Novom Zelandu te je u pitanju jedna od najređih konzola. Kasnije se pojavila i unapređena verzija po imenu SG-1000 Master II koja je omogućavala pridruživanje tastature na sistem. Nažalost, ni jedna ni druga verzija nikada nisu postigle neki zapažen uspeh, posebno zato što se uskoro pojavio čuveni Nintendo Famicom (NES) koji je bio u zasebnoj kategoriji konzola. Inače, na koliko bi neverovatno zvučalo, SG-1000 je bio prvi pokušaj da se napravi hibridni 3D sistem. Ipak, očigledno je bilo previše rano za takvo nešto, i to je samo zbunjivalo korisnike.

Time ćemo ujedno i završiti ovaj deo teme o istoriji konzola. Nintendo NES je definitivno započeo potpuno novo poglavlje u priči o sistemima za igranje, te o tome nešto više u idućem broju Bonusa.



Vectrex 1982

SYMPHON FILTER



Posle pojavljivanja Metal Gear Solida, došlo je do prave poplave taktičko-akcionih igara na tržištu. Među mnoštvom klonova i loših plagijata ovog legendarnog naslova (koji je po meni inače najbolja igra svih vremena - bez preterivanja), pojavilo se nekoliko i veoma kvalitetnih naslova. Jedan od njih je svakako igra na koju se sada ponovo osvrćemo - Syphon Filter. Ovo veoma igrivo ostvarenje doživelo je tri nastavka, od kojih je, kako to obično biva, onaj prvi ostao najbolji. Sa svakim siedećim delom Syphon je postajao tehnički sve ispoliraniji, ali je gubio na originalnosti i interesantnosti priče. Pa, da se pozabavimo onda prvim nastavkom koji definitivno spada u kategoriju i danas interesantnih igara bez obzira na njegovu vremešnost.

Ogromna, super organizovana, teroristička organizacija predvođena zloglasnim Erikom Rumorom, zaposela je gradski metro u Vašingtonu i preti da će aktivirati nekoliko bioloških bombi ukoliko im ne ispune uslovi. Specijalna vladina agencija šalje vas, to jest Gejbnjela Logana, da se tim problemčićem

pozabavite za što kraće vreme, međutim, stvari počinju od prvog trenutka da se komplikuju. Posle eksplozije ogromnih razmera u pomenutom metrou, Gejb shvata da je to sve bila samo maska za neke daleko opasnije planove... Kako kroz igru napređujete tako će se priča od one otrcane (zli teroristi koje ubijaju dobri pajkani...) razviti u stilu pravog krimi filma - puno zavera, neočekivanih momenata i preokreta. Sve u svemu, tek će vam na samom kraju celokupna priča oko Syphon Filter virusa postati potpuno jasna. Sama igra je koncipirana po sistemu dvadeset misija između kojih možete sačuvati svoj progres. Na žalost, to ne možete učiniti i za vreme same misije što nekada ume da pakleno oteža stvari, ali ipak ne toliko da bismo ovu igru smatrali nešto posebno teškom. Na svom putu Gejb će prolaziti kroz najrazličitija okruženja od ulica glavnog grada SAD, zapaljenog metroa i gradskog parka, sve do daleko "egzotičnijih" lokacija poput Istonjskog muzeja, katedrale (u kojoj je u stvari smeštena tajna laboratorija), podzemnih uporišta terorista i napuštenih sovjetskih

baza u Kazahstanu, pa sve do lansiranja postrojenja za nuklearno naoružanje. Ova zabava je zagarantovana. Grubo rečeno, polovina misija je po sistemu obaveznog stealth-a (ako vas primete - igra je gotova), dok je u onoj drugoj polovini na vam da odaberete svoj stil borbe - silent assassin ili Rambo (meni je lično prvi način uvek bio primamljiviji, a mislim da je i objektivno gledano bolje rešenje). Za šta god da odlučite paleta prisutnog oružja će vam potpunoći zadovoljiti. Prigušena bomba, snajper, nećujne gasne bombe i tome slično. Naoružanje su prava poslastica za ljubitelje savlađivanja protivnika, ali se zato može i otvoreno obračunati sa negativcima. Na nekoliko različitih tipova pušaka, m. 11 kalašnjikov, par tipova smg, a tu su i r. 4 bombe i bacač granata za one najbrutalnije...

Sasvim ok grafika, sjajna muzika i igrivo plus interesantna priča su najosnovniji odlike Syphon Filter-a. Ovaj naslov jedinstveno mora da se nađe u kolekciji svakog pravog ljubitelja dobre akcione avanture.

IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube



IZNAJMLJIVANJE IZ OBLASTI IGRANJA

**NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!**



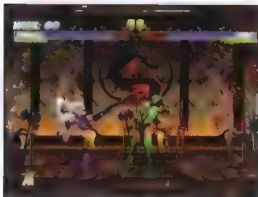
- Probajte sve konzole pre nego što se odlucite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpada i igrama. Potrebna je vasa ili licna karta roditelja sa adresom na koju vam isporucujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

**THE
GAMES**

tel. 063 / 882 33 33

064 / 117 53 34

MORTAL KOMBAT TRILOGY

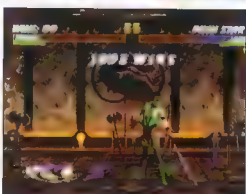


Kako smo krenuli, izgleda da ćemo u Bonusovoj retro rubrici na kraju dogurati do Commodore-a, a možda čak i Spectruma... Ko zna? - činjenica je da se sve više krećemo ka onim starijim dobrim vremenima kada su se deca zadovoljavala (ma, čuj "zadovoljavala" - ODUSEVLJAVALA, BREIII!) i skromnim sprajtovima koji po ekranu trčkaraju skupljajući štošta, lemajući pritom nesagledive horde loših momaka. To je vreme Punishera. Golden Axe-a i Street Fightera koji su se do besvesti igrali po groznim, do zla boga prljavim filiperanama. Kada se samo setim koliko sam samo para stradao "hraneći" automate žetonima iz dana u dan... No, da se manemo nostalgije i predemo na stvar Jednog lepog sunčanog dana u našu igraonicu - šupu pored škole, donet je još jedan automat sa zločudnim nazivom Mortal Kombat. Od tog dana gotovo svi drugi automati postaju zapostavljeni dok se ispred Kombata konstantno nalazi nas bar desetak klinaca manijaka koji čekamo svoj red i pritom nikako ne možemo da se nadivimo takvoj "fenomenalnoj" grafici, likovima, potezima, fatality završecima... SVEUMI! Sve je to tada

izgledalo kao neka magija... Uskoro sam iz Velikog sela preko bare dobio Midway-evu (Midway je inače proizvođač Mortal Kombata) džepnu verziju naslovne igre (nešto kao Game Boy, samo skromnije), da bi zatim usledio legendarni Sega Mega Drive 2 (uz njega - normalno, MK3) i na kraju - PlayStabon. Silno sam se obradovao kada sam pre samo nekih godinu- dve sasvim slučajno kod jednog prijatelja - skopao Mortal Kombat Trilogy u verziji za PlayStation. "Nemam pojma koji će ti to pralistorijsko čudo, ali eto ti ga ako hoće...", reče on meni, ja normalno, momentalno uzimam disk i ubacujem ga u konzolu. Bio je to veoma čaroban trenutak - nešto kao povratak korenima...

Verovatno među vama nema onih koji do sada nisu makar čuli za Mortal Kombat. Ova legendarna igra se smatra jednim od začetnika borilačkih -igara kakve danas poznajemo. Čak i ako u obzir uzmemo da je celokupna grafika u igri sačinjena od prevaziđenih 2D sprajtova, da je zvučna podloga, ističem - za današnje (ne i tadašnje) standarde - siromašna i nepotpuna, ipak ne možemo za cao Mortal

Kombat reći da je prevaziđen. On, skromno govoreći, pruža daleko više zabave od mnogih novijih, grafički ispoliranih ostvarenja, pa čak od četvrtog dela ovog senjala koji je po meri samo neuspešan pokušaj da se ovaj klasični -baci u 3D ruho. Vreme je da predemo na pratu priču koja je delom smeštena u realni -zemaljske uslove, a delom u mistično -okruženje "Spoljnog sveta". Svake godine - najbolji zemaljski bori susreću sa onim vanzemaljskim na tradicionalnom Mortal Kombat turniru. Zlom (poganom, bezobraznom nevaljalom, nevaspitanom, pu izem današnju vanzemaljsku omladinu... primaut Shao Kanu, koji je uz Sheng Tsunga prednik i učitelj "zloča", je potrebna još samo jedna pobeđa kako bi uspeo da otvori put između zemaljskog i spoljašnjeg sveta kakvog i na Zemlji proširio svoje carstvo mraka. Pobeđa je stvar postala, jelte, veoma ozbiljna - groma - Rayden, je rešio da tome stane na put. On je ovaj put sastavio borce bolje ne bi ikad na kojima je da se suprotstave groteskim kreaturama Spoljnog sveta i pobedom osiguraju Zemlji spokojnu budućnost... Bar na neko vreme... Cela saga o Mortal Kombat



morativana iz dela u deo. MK2 je mnogo poboljšanja u odnosu na keca, a još i mnoštvo novih likova. Sve je objedinjeno u jednu igru pod imenom Mortal Kombat Trilogy

Nekoliko režima igranja od kojih je najinteresantniji onaj gde igrate protiv prijatelja - da se razumemo, tabanje nije u prirodi, već u igri... (prim.aut.) bilo nekako zabavnije od lemanja i vodenih likova. Kao prvo, tu je i njegovog nerviranja koja prija više od toga da ne spominjem razne metode ubijanja protivnika dok igra (otimanje psovanje istog iz porta na PS-u, stvaranje telesnih povreda dok igra i to dekoncentracije, ometanja i zamajavanja protivnika koje dovodi, logično, do njezinih poraza - vaše pobeđe, slave i dogotrateljesmožnog likovanja.). No, za one koji

ipak preferiraju da se igraju sami, tu je tournament mod podeljen na tri nivoa težine (od kojih je najpametnije izabrati najlakši jer igra pri kraju ume da bude nenormalno teška). Sledi odabir borca koga ćete voditi. Možete odabrati kako "dobrice" tako i "zloce", tu su glavne face poput Raydena, Shao Kan-a, Motaro-a (koji je inače kentaur - pola konj, pola čovek, tačnije nešto nalik na čoveka...), Sheng Tsung-a itd. Svaki od likova ima sebi svojstvene poteze i mnoštvo magija kojima svom protivniku zadaje glavobolju (i telobolju, nogobolju, rukobolju itd...). Meni posebno drag nindža-ratnik Sub Zero ima sposobnost da ledi protivnike bacanjem ledenih kugli, Liu Kang pak izbacuje vatrene kugle (ehemmm.... da... da nisam čuo reč GLUPO! jasno? prim.aut.), nindža-robot Cyrax baca mreže kojima zarobljava neprijatelja, Kabal se vrti poput čigre (pritom u rukama drži mačeve), dok recimo Stryker jednostavno može da

izvuče utočku iz lemea protivnika. Zgodno, zar ne? Za finiširanje protivnika ponuđen vam je širok asortiman Fatalitly udara (masakriranje na brutalan način), Brutality (masakriranje na veooma brutalan način), Anmality (pretvorite se u životinju i rastrgnete protivnika), nadasve patetičan i dosadan Friendship (zmislite ga pa se onda rukujete sa njim - fuji) i Bebality (hmmm... najpribližije rečeno - protivnik se pretvara u bebu (???)- ovo mi nikad nije bilo jasno). Svojevremeno su kružile priče i o Sexality potezima... No, tu ništa nije potvrđeno... eh... toliko o tome

Pomalo zastarela grafika (heh, čuj "pomalo" prim. aut.) definitivno nije razlog da neki mlađi igrači osećaju odbojnost pre jednom ovakvom klasiku. Mortal Kombat je igra koja uvek garantuje dobru zabavu za društvo, a i razlog za raspravu, svađu i tuču sa najbližim prijateljima-suparnicima u igri. Živeli!

IGRAJ SE!



PSone™

samo 7.199 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci • Poštanska štedionica
- express krediti • Societe Genneral



Garancija 6 meseci i obezbeđen servis

BeoSOFT

Beograd • Gospodara Vu i a 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 917, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite nas sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

Робедник

Telefonski servis *radiofrisk* je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

...ste jedinstvenu priliku i najbolje prilike...
...nastupiti 041 20 20 20, a naj...
...Kafu koja je stavila...
...Ovo je jedna prilika da...
...Amy Adams, a p...
...onic i drugih. Ne oklevajte

2 TRIKOVI I ŠIFRE

Mergo Debutante
 Bay Adversen korzola
 Mergo Debutante
 Bay Adversen korzola

3 VESTI

osobnim zbiranjima u industriji zabavnog softvera

4 IGRA NEDELJE

... ..

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

[illegible]

041-20-20-20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja.

Pišite nam na e-mail:

medRxiv preprint doi: <https://doi.org/10.1101/2020.08.11.20187101>; this version posted August 11, 2020. The copyright holder for this preprint (which was not certified by peer review) is the author/funder, who has granted medRxiv a license to display the preprint in perpetuity. It is made available under a CC-BY 4.0 International license.

**Kompletno
rešenje:**



Metal Gear Solid 2



Evo ga. Zbog ove igre su mnogi od vas kupili PlayStation 2.

Ako ste se zaglavili negde u igri došli ste na pravo mesto. Ovde ćete naći kompletno rešenje za celu igru.

Za one koji ne žele da sebi pokvare uživanje nemojte čitati unapred jer ovo rešenje otkriva neke detalje pnc.

Posebno događaja u prvom delu igre. Revolver Ocelot (jedinici preživeli iz FOX HOUNDA) je prodao planove za Metal Gear Rex svima onima koji su ponudili dovoljno keša. Tako da je uskoro svaka zemlja i svaka globalna kompanija imala svog Metal Gear koji bi mogao da

lansirati nuklearni napad bilo gde na planeti. Znaajući da je opasno da se tone i tone Metal Gearova švrčaju svuda po planeti, američke marinske snage su počele da razvijaju sopstvenog Metal Geara. Napravili su takvog koji bi mogao da uništi bilo kog Metal Gear Rxa. Pod šifrovanim nazivom "Metal Gear Ray" impresivno novo oružje može da ispuca plasmom kao i da pliva ispod vode.

Ovde se Solid Snake vraća na scenu. Pošto je pobjegao iz baze na Aljasci zajedno sa Otaconom, njih dvojica su postali pripadnici tajnog anti Metal Gear udruženja poznatog kao "Philanthropy". Snakeov novi zadatak je da ispita novi prototip koji je navodno na putu ka New Yorku. Upotrebom Stealth

Camouflage koji je dobio od Otacon na kraju prvog dela Metal Gear Solida (ako ste ga završili i dobili "loš" kraj), Snake skače sa bandžija sa George Washington mosta i sleće na palubu teretnog broda na kojem se čuva Metal Gear Ray prototip.

U momentu kada je Snake sleteo na brod i počinje da izviđa situaciju, grupa elitnih ruskih vojnika otima brod eliminiše čitavu posadu marinaca. Sa teretnim brodom sada u njihovim rukama, Snake će morati da povede još jedan sam-protiv-svih rat.

Ovo rešenje vas vodi kroz celu igru od početka epizode na Tankeru sve do poslednje bitke

TANKER, 1 DEO

Discovery Deck

Nakon što Snake završi konverzaciju sa Otaconom, konačno počinje njegova one-man bitka. Otkrivajte kontroli na njim dok stoji ispred ograde brodu Discovery

Kada dođete do nivoa infrastrukture broda. Vodećete se kroz patenjske lampe čuvara, što naravno znači da e tu i čuvar. Da bi ga nanišali u mraku, upotrebite svetla lampe ali se ne zaboravite. Ukoliko vam je ovo teško, možete ga takođe gađati i u noge. Iako u tom slučaju nećete pasti na zemlju tako brzo kao što biste od headshota ovo će ga imobilizovati na trenutak ili dva. Možete poći bilo kojim putem oko infrastrukture da bi ušli u brod ali ako vam bi mogli da okupite neke predmete koji vam mogu trebati unutra



Kada dođete do nivoa infrastrukture i krenite na desno gde ćete doći do male stepenice. Popnite se uz njih i otkrijte trougao da se popnete na platformu. Uzmite neke Chaff Grenades. Možete ići preko ograde uz pomoć trougla ili koristiti niz stepenice ali kako bilo treba da dođete do druge strane platforme na kojoj se nalazi čuvar.

Na drugoj strani se nalaze vrata koja vode na drugi nivo stepenice koje vode na nivo. Pre nego što dođete pogledajte gore i dođete do čuvara na ivici ograde odmah iza



Upotrebite M9 da ka nokautirate čuvara (dok ste još uvek na palubi broda) otrčite do najdaljeg dela do kojeg možete stići i naći ćete Diazepam u uglu.

Sada se vratite do stepenica gde samo što ste nokautirali čuvara i popnite se uz njih. Otrčite do zadnjeg dela platforme i uzmite Bandage. Sada idite nazad do vrata, ali nemojte ići unutra još uvek (postoji još par predmeta koje možete pokupiti). Otrčite uz stepenice pored vrata i pratite put koji savije oko cele infrastrukture. Utvrdite da on vodi skroz do onog prvog čuvara kojeg ste upucali.

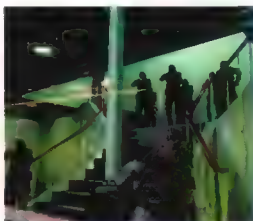
Pratite put na levo dok ne dođete do suprotne strane infrastrukture koja je presikana desna strana. Strčite niz stepenice da bi došli do još jednih vrata (prođite ih, vrat ćemo se do njih brzo) i polako nadiđete napred do ograde stepenica ispred vas. Pažljivo pogledajte dole jer tamo jedan čuvar patrolira. Pogodite ga u glavu i onda sđite niz stepenice. Ako želite da se malo zadavbate možete da spakujete nazad pistoj (un-equip) i sredite čuvara uz pomoć kvadrata. Onda ga odvucite da malo prostora blizu vice porda (odvičen belom bojom) spustite ga. U zadnjem uglu za kontejnera ćete naći ratiion (lociran je kao i Diazepam malo ranije).

Sa svim ovim predmetima koje ste pokupili sa palube sada je vreme da dođete unutra. Baš tamo gde je poslednji čuvar patrolirao je vrata koja će vam poslužiti baš u ovu svrhu. Da bi otvorili vrata pritisakajte trougao. Ako budete držali dugme Snake će polako okretati točak

Ali ako budete brzo tapkali dugme vrata će se otvoriti brzo

Deck-A, crew's quarters

Kada uđete možete poći i levo i desno. Ako dođete levo doći ćete do vrata koja se ne mogu otvoriti jer je točak polomljen. Pođite desno i trčite kroz hol do skretanja. Onda ćete naići na dvoja vrata koja vode do sobe sa ormanima (locker room). Donja dva od kranjih oševih sadrže ratiion dok većina donjih sa desne strane sadrže municiju (strelce - darts) za vaš M9. Pokupite sve predmete i izadite iz prostorije. Pre nego što skrenete desno, pauzirajte i sačekajte da vam stražar okrene leđa. Onda ga upucajte sa strelcom i trčite kroz hol da bi izašli u sledeću zonu.



Deck-A, crew's lounge

Čim uđete, Snake će se nasloniti na zid tako da možete videti dva čuvara u susednoj sobi. Možete ih nokautirati bilo kojim redosedom ali im pucajte u glavu da bi odmah pali. Kada su obojica na podu, možete straživati po sobi koliko god hoćete. Ali pre nego što uđete otrčite niz stepenice koje se nalaze spre vas da bi pronašli Stun Grenades, a onda pođite u sobu gde ste upravo sredili ovu dvojicu. Iza bara ćete naći još M9 strelca dok ćete na drugom kraju sobe naći Ratiion blizu kauča. U ovoj sobi možete praviti razne gluposti - na primer možete lomiti flaše za barom, gledati ed kako se topi itd.

Na suprotnoj strani sobe od ulaza je još jedan prolaz koji vodi do stepenica. Na dnu tih ste-



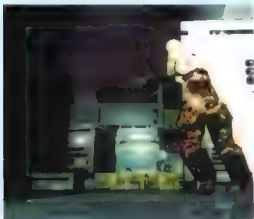
penica spava čuvar okrenut leđima. Sredite ga kako god vam se sviđa ali ne zaboravite da se vratite ovde kasnije da kupite USP metke i vratite se gore. Vratite se nazad u sobu sa barom i otrčite uz stepenice u dnu ekrana i prođite kroz vrata na desno (jedina koja možete otvoriti)

Deck-B, crew's quarters

Ova prostorija se sastoji iz dva koridora koji okružuju centralnu zonu (iz koje ste upravo izašli). Na severnom prolazu imate jednog čuvara i nemate predmeta, dok na južnom imate čuvara, ratič i USP metke

Da počnete, podite u mali hodnik koji je preko puta i na levo od vrata iz kojih ste upravo izašli. Protrčite kroz vrata da bi našli nešto M9 strelicu ispod stepeništa. Vratite se nazad u hodnik i otrčite u zonu koja je slabije osvetljena

Pratite hodnik sve do tačke gde prvi put skreće u desno. Pauzirajte sekundu i pogledajte ka prozoru u hodniku ka jugu jer tamo patrolira čuvar. Sa ove sigurne pozicije možete videti cev njegove puške tako da znate kada je tu a kad nije. Direktno prekoputa ovog čovka možete naći ratič u malom udubljenju. Sačekajte da vidite da se čuvar udaljava a



onda pretrčite u južni hol i zviznite mu strelicu u lobanju. Onda otvorite ormarić koji se nalazi u udubljenju i uzмите nešto USP metaka. Pratite hol do kraja i skrenite na uglu otrčite do sledećeg prolaza dok ne nađete na mali prolaz na vaše levo. Skrenite u njega i ustrčite



uz stepenice do sledeće zone

Deck-C, crew's quarters

Pre nego što Snake dostigne svoj cilj na mostu, mora proći kroz još dva deka. Prvi je vrlo kratak i u stvan predstavlja samo jedan hodnik, ali postoji jedna prepreka - bezbednosna kamera

Pored kamere možete proći na više načina. Šunjanje leđima iza zid je nekako najprirodniji način, ali je i možete upucati sa USP, ili možete upucati protiv požarni aparat da bi napravili oblak kroz koji morate brzo proći pored kamere. Pošto još uvek nemate USP - eđa iza zid i šunajte se pored kamere a onda otrčite u sledeću sobu gde ćete naći ormarić i stepenice. Brzo otvorite ormarić i uzмите Chaff grenade, a onda pre nego što ustrčite uz stepenice podite kroz sledeći hodnik dabi uzeli Ratič iz male rupe u zidu (morate puzati da bi dospeli dotle). Onda se vratite do stepenica i pošite uzbrdo

Deck-D, crew's quarters

Iako je ovo poslednja zona pre mosta borba sa oosom (a znate već kakve su borbe sa šefovima), na ovom decku mate još dva posla ali u isto vreme ga možete završiti brzo. Kroz vrata posle stepenica ući ćete u kuhinju, ali ako pođete u suprotnom pravcu skrenete levo ući ćete u famozno skladište trejlara koji je reklamirao igru na E3. Budite pažljivi pre nego što skrenete levo u glavni hol pre skladišta jer postoji strazna patrola u južnom holu. Ako ga vidite pošite ga u carstvo snova uz pomoć M9

Kada uđete u skladište pojavice se čuvar u hodniku napolju i ući će u sobu da napravi predah. Sredite ga strelicom i polupitajte strelicu i Box 1, koji se nalaze u južnom delu sobe

Izađite iz skladišta i nastavite do kuhinje. Prvo obratite pažnju na eksploziv na zidu, a onda na jugu od skladišta. Laserske zamke povezane sa ovim ekspozivnim kutijama. Lasere možete videti ali ako zapalite cigalu možete upucati protiv požarni aparat. Ali ne morate proći ovim putem za sada, prosto ih ignorišite

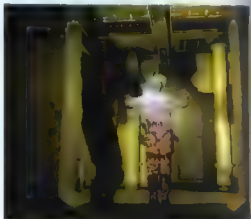
Uđite u kuhinju i videćete stražara koji patrolira u sobi. Onesvestite ga i obratite pažnju na bezbednosnu kameru nasuprot istočnom zidu. Možete je ignorisati ako želite, ali ako hoćete USP metke koji su ispred nje moraćete naći da je stavite van upotrebe

Pošto bi pucanj privukao pažnju čuvara upotrebite Chaff Grenade da zbunite kameru dovoljno dugo da se dočepate metaka. Onda vam treba ratič, možete naći jedan u pećnici u vrhu sobe, jedna tabla sakrivena u strelicu a druga USP metke

Kada ste počistili ovu sobu, podite ka jugozapadnim vratima i ustrčite uz stepenice na most da bi našli na most

Deck-E, the bridge

Kada Snake stupi na most počće dugačka video sekvenca u kojoj još dodatnih snimaka dolazi na palubu Discoverya. Snake će stići u komunikaciju sa Otaconom, a onda ponovo vi preuzimate kontrolu nad njim. Otrčite na zapadnog dela sobe i otvorite vrata da bi došli na palubu broda u prvi boss fight protiv Otacona. Ovdje u stvari možete kupiti nekoliko stvari



Meta koji bi vam vrlo dobrodošli. Između kutija naći ćete M9 strelice dok se u zapadnom ćošku nalazi Ration

za će trčati po svojoj maloj zoni kisteći i cradu razapetu između velikih metalnih greda kao zaklon. Trenutak za udarac je ona izvini glavom da bi pripucao na vas to za sada imate samo M9, trebate vam je između šest i osam (uspešnih) hitaca da poborili

ko prežveći ovu borbu, koristite kutije za kon i gađajte je samo kad izviri. Ako želite da olakšate stvar sa cradom, možete da pogodite dva veza u dnu i ona će oleteti

kraju borbe, kada Olga bude zgredala i konačno ćete dobiti oruđe bolje od i zatim će Snake primetiti CYPHER koji pijunira. CYPHER je moblna kamera koju bi US, što znači da Snake i Rusi nisu jedi koji su u poteri za Meta. Cearom.

da se video sekvenca završi, nemojte mah poći nazad. Možete se popeti uz stepenice i popeti uz arbol da bi našli Therna. Joggles i mokru kartonsku kutiju koja se na drugom kraju ove oblasti (ali jeavana od strane neprijatelja)



pošto ste pobedili Olgu, cela nova zona da je sada otvorena za istraživanje. Sećate vrata u Deck A Crew's Lounge koja su bila učana, blizu mesta gde ste našli Stun grenades? Ona su sada otvorena i možete h i stignete do nižih delova broda.

TANKER, 2 DEO

Engine room

Da ste stigli u Engine room vratite se nazad do Deck A Crew's Lounge i pođite niz desne stepenice da bi prošli kroz novo-otključana vrata.

Im Snake stigne u ovaj hodnik videćete humoristično kratko pojavljivanje omiljenog lika iz prvog dela igre. Otvorite krajnji levi zid i naći ćete leš, i naći ćete nešto USP metaka na jednoj od kutija.

Ovde stvarno više nemate šta da radite pa pođite kroz jedina vrata da bi našli na usamljenog stražara koji se naslonio na ogradu.

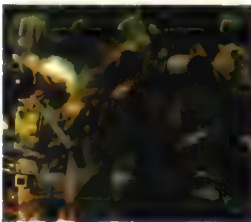


Strefite ga strelicom u glavu i polako pođite u ovu veliku sobu.

U ovoj prostoriji stražara ima koliko hoćete. Ako ćemo biti malo precizniji, ima ih šestorica koji vrebaju u mraku. Tačno po jedan za svaki mostić, s tim što su trojica sa jedne strane sobe a druga trojica na drugoj strani.

Neće vam biti teško da ih oćarate zbog njihovih lampi i slabog osvetljenja u prostoriji tako da ćete ih ako spećatirati strelicama iz daljine. Vaš cilj je da dospete do vrata na višem nivou najdaljeg mostića.

Kada proćete kroz ta vrata, odmah trćite do gornjeg dela ekrana gde se nalazi mala prostorija. V dećete kratak filmić u kojem se pojavljuje stražar pćna na svom radiju. Onesvestite ga, jer bi ono što ćete ućnit privuklo njegovu pažnju, a da je ćudan. Sada ste došli do dela na kojem mnogi igrać pokleknu već u ovom ranom delu igre. Ovde se nalazi ćitav niz infracrvenih zamki koje ćuvaju vrata kroz koja morate proći. Problem je u tome što su ovi senzor povezani na Semtex (eksploziv) a nemate dovoljno mesta da bi puzali ispod zraka. Ono što treba da uradite je da dreditre tri kontrolne kutije koje održavaju senzore aktivnim.



Opremite se USP-om spustite se na pod. Trebalo bi da vidite malo zeleno svetlo na ovoj strani sobe, odmah iznad eksploziva. Pažljivo naciľajte zeleno svetlo i pućajte. Ovim ste srediti prvi senzor.

Drugi senzor je malo neugodniji. Popnite se na najbližu kutiju, predite u mod iz prvog lica naorućani USP-om, onda pritisnite L2 i R2 da bi se popeli na prste da bi ga videli između eksploziva.

Konaćno se ponovo spustite na pod i

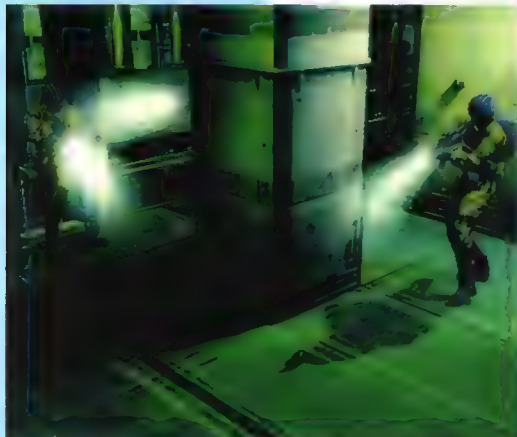


nanišantre treći senzor koji se nalazi na desnoj strani hodnika. Zeleno svetlo bi trebalo da bude primetno sa male kutije.

Sa sve tri kontrolne kutije onesposobljene sada možete bezbedno otrćati do kraja hodnika da bi prešli u sledeću zonu.

Deck 2, port

Jkoliko ste pokupili infracrvene naoćare ranije, sada ih možete upotrebiti da sebi malo olakšate tako što ćete lakše primetiti stražare u mraku. Kroz oćo ovaj hodnik se mestimićno nalaze mala udubljenja. U većini njih ćete naći USP metke (uskoro će vam zatrebati) ali i ponek raton.



Što se čuvara tiče, vaš prvi neprijatelj će patrolirati ispred vas posle drugog udubljenja (onog sa lešom). Konačnjem nfracrvenih cvikera, možete ga primetiti iz poprične daljine pa ga prosto strefite strelicom.

Posle njega, hodnik skreće na desno i nailazite na čuvara koji sluša muzika kroz slušalice. Ponovo ćete moći da ga primetite iz daieka.

Konačno ćete naći još jednog čuvara posle ovog i videćete ga kako zeva na samom kraju hodnika baš ispred vrata kroz koja treba da prođete



Deck 2, starboard

Ova zona je u suštini bitka između Snakea male horde neprijatelja. Pošto podete malo niz hodnik videćete filmić grupe stražara koji ulaze u ovaj hodnik i izgledaće vam kao da ste u zamci jer su vam oni sve bliže i bliže.

Ovde ćete morati da se borate sa sedmoricom - osmoricom stražara. Koristite kutiju za zaklon i pucajte kad god osetite da je koliko toliko

bezbedno. Prva trojica - četvonica čuvara će koristiti kutije za zaklon, a kada njih smaknete pet će početi da baca granate na vas zaklonjen za kutije

Poslednja trojica se pojavljuju iza čoška i kreću ka vama. Možete koristiti bilo USP ili M9 da bi smakli jednog po jednog

Hold No. 1

With that out of the way, you now have one final task on the tanker. You need to get four shots of Metal Gear Ray. The Manne commander is giving a speech right now, so you have time to do it

In the first hold, climb down the ladders to your right and quickly run along the back area of the room until you come to the projector. Carefully drop to your belly and crawl under the beam. If you don't, Snake's silhouette will appear on the big screens that the Marines are watching and it will be game over

Dalje pretrčite na evu stranu sobe. POLAKO se prišunajte iza kutija jer se blizu njih nalazi marnac. Budite posebno pažljivi kada preazite preko metaln rešetaka. Ako potrdite svi će vas čuti. Konačno uđite kroz vrata na gornjem delu sobe

Hold No. 2

Ovde ćete primeniti potpuno istu strategiju kao na otre sa jednom malom izmenom. Covor je ovde prezentovan na dva različita ekrana između kojih projektor mora da se okreće. Tako da morate da odaberete pravi tajming za pokret tako da marinci ne gledaju u vašem pravcu kada se šunjate kroz vrata u gornjem desnom delu sobe

Hold No. 3

Konačno, to je to. Sada možete videti Metal Gear Raya - sada morate hitro krenuti u akciju, da napravite svoje fotografije pre nego što se govor završi.

Trebaće vam četiri fotke, jedna Manne Corp znaka, jedna s predne strane, jedna s prednje leve strane. Marine Corps znaka, jedna s prednje desne strane. Možete naći tako što ćete se šunjati duž desne strane sobe, pored marince koji spavaju, a zadnjeg dela Raya. Sledeće tri su lake. Sam napravite tri snimka iz različitih uglova, ali što ćete se prišunati iza marince koji slušaju govor

Kada napravite sva četiri snimka, aktivirajte mali kompjuter blizu vrata kroz koja ste ušli i pošaljite ih Otaconu. Onda ćete videti Metal Geara. Sada je vreme za Metal Geara. Vrlo dugu i sjajno urađenu sekvencu, koja završava Snakeova avantura na Discovriju

PLANT, 1 DEO

Strut A Deep Sea Dock

Kada dospete ovde imaćete čitav niz dejana sekvenci ako ste igrali prvi deo Metal Gear Solida. Prva soba, je lišena neprijatelja, a zatim otputete kroz mali otvor na podu i pratite na desno možete naći racion. Onda se prišunite preko ograde blizu vode i "prepešačite preko rešetaka da bi našli Shaver koji će ući na film kasnije u igru. Konačno srednji otmicači sadrži još jedan Ration.

Pošto kupujete sve ove predmete, otvorićete vrata na severnoj strani sobe i videćete kratki film sa kratkom konverzacijom preko radio. Onda protrčite kroz kratak hodnik i pratite na desno da bi ušli u sobu sa liftom gde možete naći dva onesvešćena čuvara. Aktivirajte



prekidač u gornjoj desnoj zoni sobe i zatvorite iz sobe pošto čuvari dolaze sebi

Kada lift stigne ili izbegavajte ili nokautirajte čuvara i trčite direktno u njega da bi pogledali film... čime stizete na krov

Strut A Pump Facility Roof

Ovde i nemate mnogo toga da uradite. U kutiji s pred vas je bandage, ali da bi nasatili u sledeću zonu idite do leve ograde i puzite kroz rupu ispod ograde.

Strut A Pump Room

Dok silazite niz stepenice, videćete kratak film koji će vam otkriti usamljenog čuvara u ovoj prostoriji. Desni ormanić blizu stepeništa sadrži autom metke koje još uvek ne možete koristiti. Pa pratite instrukcije preko codeca: zavarate čuvara tako da bi prišli prekidaču

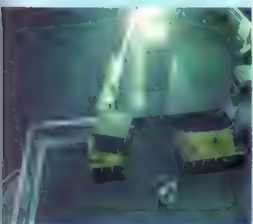
Sada bi trebalo da odete kroz gornja leva vrata u ovoj prostoriji, ali će vam trebati oružje da se branite i tme sebi mnogo olakšate ovaj deo puta prema tome idite do gornjih desnih vrata da bi stigli do FA Connecting Bridge

FA Connecting Bridge

Ukoliko nemate Chaff Grenade, sačekajte da se CYPRER spusti do drugog nivoa mosta i onda možete pretrčeti do udaljenih vrata da bi stigli do FA Warehouse.

Strut F Warehouse

U ovoj zoni ima stražara ali ako budete pažljivi možete morati da imate posla sa njima makar na prvi put



Nakon prolaza se nalaze level 3 vrata iz koje možete ući. Onda hodnik skreće desno i tu se obično nalazi stražar koji patrolira. Sačekajte dok vam ne okrene leđa i onda možete do neoznačenih vrata na kraju hodnika. Unutra ćete naći M9 Tranquilizer pištolj i kutije municije. Sada ste spremni da se setnete sa čuvarima koji se nađu pred vama

Uпустite prostoriju, pokupite Ration blizu bližnjih kutija i onda se vratite do Strut A Jump Room. Ovog putaprodite kroz gornja dva vrata

4B Connecting Bridge

Na ovom mostu patroliraju dva čuvara, po jedan na svakoj strani. Prosto upotrebite M9 i nokautirate i pretrčite do udaljenih vrata da bi stigli do Strut B

Strut B Transformer Room

U ekstremno dugačkom filmu, moći ćete da pokupite nešto Socom metaka za svoje povlašćeno oružje i aktivirate prekidač blizu Piskina. Blizu transformatora se nalaze M9 meci

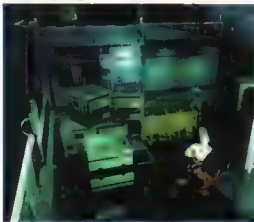
Pa se uputite severno od ove prostorije i kroz vrata. Levi ormanić sadrži Socom metke dok desni sadrži još jedan Ration. Pošto ste pokupili

sve predmete podite kroz severna vrata do BC Connecting Bridge da bi odgledali još jedan dugačak film. Kada se on završi samo pretrčite preko mosta do Strut C Dining Hall

PLANT, 2 DEO

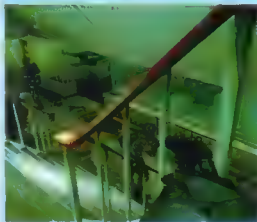
Strut C Dining Hall

Posle još jednog dužeg filma moraćete da pronađete i neutrališete 6 bombi rasutih kroz ovu sekoju Big Shella



Naći ćete po jednu u svakom Strutu, počevši od ovog. Pre nego što napustite kuhinju aktivirajte prekidač u levom delu sobe a onda podite prema toaletima kod kojih ste ušli u ovu zonu. Uđite u ženski (onaj na desno) i pogledajte ka svetlu pored desnog ogledala da bi pronašli C4

Onda trčite kroz ovu zonu do severnih vrata da bi izašli do CD Connecting Bridge. Kada stignete do tamo videćete Piskina kako se šunja preko mosta ispod kartonske kutije a onda pretrčite preko mosta da bi našli na kameru koja čuva udaljena vrata. Upotrebite Socom da je stavite van funkcije i uđite u Strut D



Strut D Sediment Pool

Ove imate tri čuvara. Jedan u centru zone, jedan koji patrolira vrlo blizu od mesta gde ste ušli u prostoriju pa na levo i još jedan direktno ispod vas na najnižem delu zone

Bomba je locirana ispod rešetke gde gde patrolira stražar na nižem nivou. Kada ga nokautirate, otrčite do najdaljeg kraja hodnika i upotrebite action button da otvorite rešetku. Onda možete smrznuti C4

Kada je i ova bomba onesposobljena izađite kroz vrata na daljem kraju prostorije da bi stigli do DE connecting bridge

DE Connecting Bridge

Ovde imate tri čuvara. Jedan patrolira na mostu ispred vas, dok je drugi na vrhu prolaza a treći je skroz gore na helipadu blizu kрана. Samo ih uspavajte jednog po jednog i produžite ka Strut E

Strut E Parcel Room, 1F

Bomba koju tražite nije ovde ali su zato tu dva stražara koji patroliraju oko pokretne trake u sredini prostorije. Pošto onesvestite obojicu otrčite na desnu stranu prostorije i aktivirajte prekidač. Onda trčite uz stepenice do heliporta



Strut E Heliport

Ovde tri čuvara patroliraju oko heliporta a i ako ste pogodili dvojicu kada ste prelazili most nećete imati oko čega da se brinete. Ova zona je vrlo velika tako da nećete imati problema da uspravate preostalog stražara.

Kada su svi u carstvu snova potražite bombu ispod harnera na gronjem delu heliporta. Pošto je deaktivirate postavite nazad do Parcel Room i idite do donjeg levog ćoška gde se nalaze stepenice koje vode dole do level 5 vrata. Blizu vrata se nalaz Mine Detector, koji će vam trebati kada izađete iz Parce Room kroz donja desna vrata i nađete se na mostu.

EF Connecting Bridge

Kada stignete na ovaj most dobićete poziv od misterioznog "Mr. X-a" koji vas upozorava na nevidljive mine ispred vas. Aktivirajte Mine Detector i spustite se na pod da bi prikupili svaku minu tako da ne morate da brinete o njima kasnije. Onda pođite na jug i ponovo uđite u Strut F Warehouse.

Strut F Warehouse

Kako uđete u ovu zonu, ispred vas i levo imate po jednog stražara koji patrolira. Još jednog na dajvoj strani prostorije. Brzo nokautirajte



obližnjeg čuvara, ali sačekajte dok dalji stražar pošalje svoj raport pre nego što ga pogodite. Bomba je lagano skrivena. Ona se nalazi u nekim kutijama do kojih morate da uskočite. Pođite do leve strane prostorije i prevrnite se preko ograde da bi došli do tog mesta. Kada ste rešili i ovu bombu izađite iz sklad šta vratite se do Strut A Pump Station.

Strut A Pump Facility

Ovde ćete naći bombu ako pođete kroz južna vrata do glavne prostorije do zone pune cevima. Popnite se na male stepenice i onda puzite duž cevi dok ne dođete do crvene Puzite ispod crvene cevi i naći ćete C4. Pošto i to obavite vratite se do Strut B Transformer room.

Strut B Transformer Room

Vaš drugi put u ovoj zoni i dočekaće vas dva čuvara koji patroliraju. Jedan je u hodniku a drugi u samoj prostoriji sa transformatorom. Sredite obojicu tako da imate vremena da neutralizirate C4.

Da bi ga pronašli idite do severnih vrata u sobu sa transformatorom da bi našli osiguračku kutiju otvorenu. Udarate šutirajte vrata sve dok ne padnu na pod i videćete poslednjeg C4. Pošto i njega "iskulirajte" morate se vratiti do Strut C Dining Hall da bi nabavili nov senzor da bi pronašli novu bombu. Senzor se nalazi u ormanu blizu vrata sobe. Kada ga dobavite morate ići skroz nazad do Strut A Roof pa se vratite do Deep Sea Dock.

Strut A Deep Sea Dock

Bomba se nalazi ispod podmornice na donjem delu prostorije. Da bi je smrznuo idite do hodnika koji je nablizu na ekranu. Idite prema zadnjem delu "prevoznog sredstva" pogledajte ka centrinom delu njenog "stomaka". Kao i ranije upotrebite Coolant da je

smrznete i deaktivirate bombu. Pošto ste se postarali oko bombe vratite se u sobu sa liftom zarad vrlo kratke i lake borbe sa bossom.

Boss Fight: Fortune

Ova borba je vrlo laka. Fortunu ne možete povrediti vašim oružjem tako da samo izbegavajte njene hite i izbegavajte krotine. Sa kraja borbe a onda počinje siedeći film. Možete upotrebiti dve velike obližnje kutije kao štiti ali čuvajte se vatre koja se može pojaviti jer vas može povrediti.

Boss Fight: Fatman

Pošto "porazite" Fortune, maćete 400 sekundi da stignete do Strut E Heliport da bi se borili sa Fatmanom. Putanju već znate sa jednog malom razlikom. Na staze koje vode do svih vrata na Strut A roof su sada postavljene dve mine. Upotrebite Mine Detector da bi ih videli a onda puzite po podu da bi ih petom pokupili. Posle toga idite do Strut F

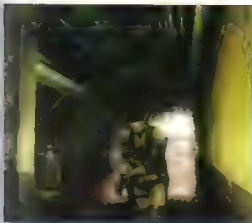


Heliport što brže možete da bi stigali Fatmana.

Kada stignete do Heliporta, videćete jednog usamljenog C4 kako leži na podu. Kada je poraznete, pojaviće se Fatman i bitka počinje. On će ići oko heliporta i postaviti sve bombe odjednom za koje imate oko 40 sekundi da deaktivirate. Upotrebite Sensor A da pronađete a neke mogu biti skrivene i ispod kutija - njih raspored je slučaj.

Da bi njemu naneli štetu možete ili prmetiti combo udarac dok stoji tako da padne i onda se za jedan Socom head shot, ili ga možete oboriti dole sa nica. Samo ga gađajte glavom dok ustaje da bi mu oduzimali energiju.



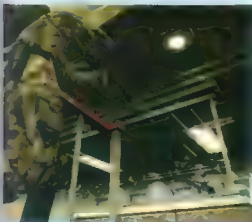


Ponavljajte proceduru demontirajući bombe da bi ga porazili

Pošto ga savladate imate da se postarate oko jedne bombe. Ona se nalazi ispod njega, ali da ćete morati da ga podignete i dođete da bi je otikli

Prilikom budete napuštali helipad, zaustaviće vas nepoznat lik. Moraćete da se maskirate kao terorista da bi ušli u Shell 1 Core i otkrili lokaciju predsednika tako što ćete nabaviti Directional Microphone i popričati sa agentom Secret Servicea po imenu Ames. Vaš "priatelj" će vam dati odelu koja vam je potrebna, ali ćete sami morati da nabavite AK

Da bi nabavili AK morate se vratiti do Strut F Warehouse gde ćete upotrebiti vašu novu kartu. U Level 2 karticu da bi ušli u neke prostorije. Postoje ih dve na gornjem nivou. Prva je blizu ulaza ka mostu i sadrži C4 i Claymore mine. Druga je bliže FA Connecting Bridge vrata i sadrži M4 Rifle iza infracrvenih zrakala. Moraćete još jednom da uputate senzor ali pažljivo onspobite stražare u zoni da vas ne bi čuli



AK se nalazi u nižoj prostoriji pored zida označenom sa Level 2 vratima. Ovde ćete pokupiti oružje zajedno sa nešto municije. Kada ste i to rešili vratite se do EF Connecting Bridge. Da bi ušli u Shell 1 Core, krenite levom stranom. Pod će pasti tako da konsistite vašu pažnju da hitro predete preko mosta i smanjite broj panela koji padaju

PLANT, 3 DEO

Shell 1 Core, 1F

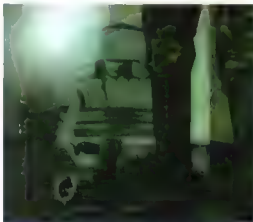
Odmah pošto uđete obucite svoje Terrorist

odelo i opremite se sa AK. Ovako vas kamere neće smatrati i bićete mirni sve dok ne naletite na čuvara

U hodniku ispred vas patroliraju dva čuvara tako da sačekajte da se odmaknu pre nego što uđete u hodnik da ne bi naleteli direktno na njih

Trčite niz hodnik ka ekranu i skrenite na kraju u malu prostoriju. Aktivirajte prekidač u gornjem delu ekrana i izađite kroz leva vrata. Onda trčite uz hodnik izbegavajući čuvara, skrenite levo i uđite u lift. Idite dole do Floor B2 da bi stigli do kompjuterske sobe gde ćete naći Directional Microphone

Shell 1 Core, B2 Computer Room



Kada izađete iz lifta prođite kroz leva ili desna vrata jer i jedna i druga vode do istog mesta. Kompjuterska soba je okružena staklom sa tri čuvara koji patroliraju u centralnom delu

Directional Microphone je u gornjem levom delu. Krećite se lagano da bi izbegli čuvara, pokupite mikrofoni, aktivirajte prekidač i vratite se do lifta da bi stigli na floor B1

Shell 1 Core, B1



Vaš prvi zadatak ovde pre nego što stignete do Ames je da prodete retinal scanner. Pre nego što se posvetite ovom proćrite kroz vrata na desno i aktivirajte prekidač. Kada to završite vratite se nazad u glavni hol i čekajte baš pored tih vrata

Čuvar koji patrolira hodnikom će se zaustaviti ispred tih vrata i zadržati se tu. Ovo je vaša šansa. Brzo ga uhvatite u kragu (ali ga nemojte ubiti) i odvućte ga do retinal scannera da bi otvorili vrata i dobili pristup prostoriji sa taocima

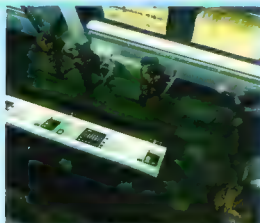
Sada je vreme da pronađete Ames, ali ovo može biti neugodno. Moraćete da upotrebiti Directional Microphone da bi uhvatili zvuk njegovog pejsmejlera, ali to morate učiniti tako da vas nijedan čuvar ne primeti. Takođe ne smete srediti ni jednog čuvara jer bi to izazvalo nevolje

Amesova lokacija je slučajna ali nije ga teško razlučiti od drugih. Kao dodatak tome što ima mehanički zvuk otkucaja srca on smeđ, čupav i brkat

Pošto ga pronađete odgledaćete ekstremno dug film. Kada vam Ames kaže da se opremite svojim AK, uđinite tako i ne mrđajte sve dok tajmer ne otkuca. Kada Ocelot stigne u blizinu počete još jedan film i nastavite u sledeću zonu

Kada napustite sobu sa taocima više nećete imati masku tako da vam kamufliža neće pomoći. Hitro otrčite nazad do lifta i nokaupirajte čuvara ispred lifta. Onda trčite što brže možete nazad do EF Connecting Bridge

Morate stići do Shell 2, ali prvo idite u Strut F Warehouse da bi upotrebili vašu novu kartu, da bi prošli kroz Level 3 vrata i nabavili PSG1



Sniper Rifle i RGB Kada to završite podite do Strut D Sediment Pool i izadite kroz severna vrata.

PLANT, 4 DEO

Shell 1-2 Connecting Bridge

Vaš zadatak ovde je da opet pucate u senzore da biste deaktivirali IR zrake, ovog puta više nego pre. U ovom delu postoji 11 senzora. Jedan se nalazi iznad vrata na koja ste ušli, još dva na dnu stepenica, jedan je na okruglom cilindru, jedan gore levo blizu cilindra, jedan pravo ispred vas, jedan levo od tog, jedan se nalazi iza galebova na ivici skroz desno, jedan je iza zastave skroz levo, i poslednji se nalazi na CYPHER-u koji lebdi iznad Shell 2. Prvih četiri ili pet možete vrlo lako da pogodite sa vašim Socomom. Za ostale će vam biti potreban PSG1. Onaj iza zastave možete pogoditi kroz zastavu, dok je onaj na CYPHER-u malo zeznut. Morate perfektno da gađate inače će eksplodirati. Zato prvo sačuvajte poziciju i gađajte taj na CYPHER-u u slučaju da pogrešite. Na taj način ćete izbeći stresnu situaciju pogađajući sve ostale samo da biste pogrešili kod njega. Pošto pogodite sve senzore, videćete kratak film. Nemojte se pomer-

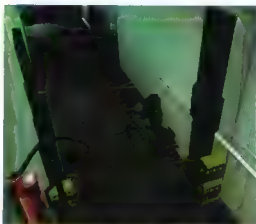


iti napred ka mostu dok ne vidite ovaj film

Boss Fight: Harrier

Dokle god imate prvu pomoć u rezervi, ova borba neće biti suviše teška. Vaš drugi će vam dobaciti Stinger Missile Launcher pre borbe što će vam biti dovoljno da privedete borbu kraju. Harrier će leteti oko mosta i pucati na vas sa mašinikama i raketama. Sa mesta gde stojite uvek ćete videti rakete, što će vam dati dovoljno vremena da ih izbegnete. S vremena na vreme Harrier će lebde-

iznad vas, i kada se to dogodi imaćete priliku da ga gađate nekoliko puta sa raketama. Kada se borba završi, odgledaćete još jedan kul film - samim tim ste na pola puta kroz ovu misiju. Da dođete do sledećeg dela, preskočite ogradu sa vaše desne strane, dođite do velike cevi, i spustite se dole. Polako hodajte duž cevi dok ne dođete na sigurno mesto na Shell-u. Zatim brzo pretrčite, na vaše desno, preko odronjavajućih delova mosta i preskočite ogradu do niže ivice. Pojaviće se dva čuvara iznad vas i njih upućajte sa distance sa vašim M9. Opet potrčite preko mosta do dve praznine. Prvu možete da preskočite dok drugu



morate preći viseći preko ograde

Strut L Perimeter

Ova deonica je veoma zeznuta. Morate proći pored prozora u određenim vremenskim intervalima tako da vas čuvari koji su unutra ne vide. Najbolji način da to uradite je da se krećete istovremeno kad i oni, i prodete kraj dve olabavljene ploče na stazi. Kad zađete iza čovka, priljubite se uz zid, tučnite da prodete pored otvora. Pratite stazu oko shell-a, i spustite se do sledeće staze. Sačekajte dok vam CYPHER nije u vidokrugu i upućajte ga il sa USP ili PSG1. Zatim polako pndite do stepenica i upućajte ostale CYPHER kamere koje lebde blizu Shell 2 Core. Predite praznine u stazi kao prethodni put i uđite unutra

Shell 2 Core, 1F Air Purification Room

Predsednik se nalazi u sobi sa električnim podom. Ako ste igrali MGS1, ovo će vam biti poznato. Sve što treba da uradite je da nađete Nikita Launcher da onesposobite pod. Potrčite dole i oko južnog dela sobe i dođite do lifta. Ovdje nema čuvara, pa ne morate da brinete. Malo pre lifta se nalazi sobica sa prekidatcem koji aktivirate. Zatim liftom obđite do B1 sprata

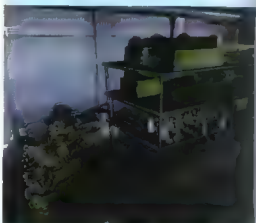
Shell 2 Core, B1 Filtration Chamber No 1

Kad izadete iz lifta aktivirajte prekidač koji se nalazi odmah pored vrata, i onda je vreme da se malo brčkate. Plave mrlje na vašem radaru su vazdušni džepovi, koji vam služe da uzmete vazduh kad vam prgusti. Ovdje ćete veoma lako naći Nikitu. Jednostavno pljavite pravo od stepenica, do hodnika na kraju gde ćete je naći. Pošto je uzmete, udahnite vazduh i opet zaronite, jer nije Nikita jedino što ćete naći dole. Ronite pravo od mesta gde ste uzeli Nikitu, skrenite levo u hodnik, pa opet levo u

jednu malu šupljinu gde ćete naći naočare za noćno osmatranje. Ako pronjuškate još malo oko i odete do sobe u južnom delu, naći ćete vrata koja se mogu otvoriti. Unutra se nalaz urušen deo sa skelama, kroz koje možete proći, malo ispod, malo preko, gde ćete pronaći PSG-T blizu vazdušnog džepa. Vratite se istim putem kojim ste došli, do 1 sprata da spasite predsednika.

Shell 2 Core, 1F Air Purification Room

Trebaće vam municija za Nikitu, zato na putu kroz hodnik, posle lifta, naći ćete zatvorena vrata. Stavite naočare za noćno osmatranje i naoružajte se Socomom i pogledajte nagore kad budete stajali na pragu. Upućajte dve mašinke i pokupite municiju za Nikitu. Vasa meta je mali ventilacioni kanal blizu nekih kutija u južnom kraju sobe. Stanite na kutije odakle ćete dirigovati Nikitom kroz ventilacioni kanal. Kada uđete u predsednikovu sobu, pazite da ne pogodite njega i zarijte raketu u razvodnu tablu da biste time isključili struju u podu. Posle još jednog duuugačkog filma dobićete novu misiju. Morate da pronađete Emmu Emmerchi i da zaustavite Arsenal Gear. Emmu drže zarobljenom na B1 spratu, tako da ćete opet morati da ronite. Da biste došli do Filtration Chamber 2 gde drže Emmu, morate da ronite kroz deo gde ste našli PGS-T.



otvorte vrata na drugom kraju sobe

Walkthrough: Plant, Part 5 Boss Fight: Vamp

Pre nego što dođete do Emmu, morate da se borite sa Vamp-om, do "smrti". Ova borba po principu nije teška ali je užasno dosadna i zamorna. Vamp može na nekoliko načina da vam zada bol. Hodajući pored ivice blizu krova bacće noževe ka vama. Kada ste gotovi s njim konistite M4 ili AK da pucate istovremeno odbijajući noževe koje baca. Kad je pod vodom, bacajte bombe ili RGB municiju u bazen da biste ga povredili. Kada hodate naokolo sijajući u crvenoj boji, ne možete mu ništa, ali vam je zato potrebno da ga pogodite samo jednom da izgubi to svojstvo. S vremena na vreme će junšati ka vama u pokušaju da vas zaseče. Ukoliko ne želite da vas pucni povredi morate brzo pucati u njega.

Shell 2 Core, B1 Filtration Chamber No 2

Kada ga pobedite, prodite kroz vrata u južnom delu sobe gde ćete naći Emmu. Morate da pljavite kroz još nekoliko tunela sa paminom, ali ćete zato tu naći pancir, i tek onda ući u sobu u kojoj se Emma krije u ormanu.

Ne zaboravite da aktivirate prekidač pre nego što odete. Jednom kad je sa vama morate da plivate nazad i istovremeno da pazite na nivo vazduha, kako kod vas tako i kod nje. Za razliku od vas, ona ne može dugo da zadrži vazduh, zato ćete morati češće da izlazite na površinu po vazduh. Nastavite nazad kroz Filtration Chamber 1 dok ne dođete do lifta. Kad stignete, iskoristite Coolant da pobijete bube sa vrata da biste mogli da nastavite.

Shell 2 Core, 1F Air Purification Room

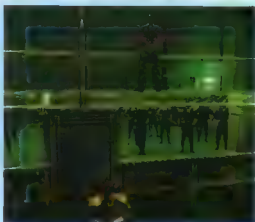
Kada stignete nazad na 1 sprat, sakrijte Emmu u malu pukotinu na kraju hodnika desno. Neka ostane tu, sve dok ne nokautirate sve čuvare unoako, zbog njene sigurnosti. Postoji jedan čuvar koji patrolira kod sobe za ručak, a gde se jedno nalazi prekidač. Njega uspavajte strelicom, zatim otrčite niz hodnik do mesta gde ste ispalili Nikitu, i tu ćete naći još jednog čuvara koga isto uspavajte. Kada njega uspavate pojavice se još jedan iz lifta, zato brzo i njega sredite pre nego što nađe

koje su na njenom putu. U sledećem koraku pogledajte Strut i vidite ima li nekih čuvara koji bi mogli da je primeće i ubijte ih. Isto tako morate brniti i za CYPHER mašinke da je ne pogode. Samo dobro otvorite oči i ubijte svaku metu za koju vam se učini neprijateljski raspoložena, pre nego što bude kasno. Ako vam se učini teškim sve ovo, pozovite vašeg drugara pošto Emma stigne do druge ograde i on će takode početi da puca u neprijatelje. U trenutku dok Emma bude prelazila poslednju ogradu, Vamp će se iznenada opet pojaviti i uzeti Emmu za taoca. Pošto je u ovakvoj situaciji lako pogoditi Emmu, naoružajte se sa PSG-T, iz bezbednosnih razloga. Jednostavno pucajte u njega kad god imate priliku, sve dok naravno ne padne. Po završetku borbe imate 300 sekundi da otrčite do sobe sa kompjuterima u Shell 1 Core. Tada ćete biti prinuđeni da odgledate najduži film u istoriji, pre nego što nastavite dalje

PLANT, 6 DEO

Arsenal Gear - Ascending Colon

Jedina stvar koju morate da obavite u ovom dugačkom hodniku jer da slušate svaku Codec transmisiju sve dok vam se na pojavljuje "ortač". On će vam dati sve predmete koje ste izgubili kao i vrlo kul mač. Moraćete da malo provežbate sa mačem pre nego što budete spremni da prođete kroz vrata na kraju hodnika podete napred ka konačnim bitkama u igri



Arsenal Gear - Sigmoid Colon

Slično kao u prethodnoj sekciji, još jednom ćete morati da se borite sa velikom armijom neprijatelja. Međutim zahvaljujući velikom prostoru mač će biti ekstremno smrtonosno oružje a imaćete dovoljno prostora da manevarišete kroz nadolazeće neprijatelje

Tri ili četiri puta tokom ove borbe izgledaće kao da ste poginuli i pojavice se Game Over ekran. Ali ćete i dalje moći da se borite samo što ćete morati to da činite u mnogo manjem prostoru

Arsenal Gear - Rectum

Ovo je u stvari boss fight protiv nekoliko Metal Gear Rayova. Moraćete da porazite otprilike petoricu pre nego što budete mogli da nastavite ali za ovo postoji jednostavna šema

Naoružajte se svojim Stinger Launcherom pucajte u jedno od robotovih kolena. Onda hitro otvorite vatru u njegova otvorena usta

Rayovi će na vas ispaljivati rakete koje možete izbegavati, a takode će koristiti mitraljeze u pokušaju da vas pšalju u večna lovišta. Taode će povremeno ispaljivati svo, prvi laser kada vam pridu ili će pokušati da vas bukvalno zgaze nogama

Samo ponavljajte proceduru sa hicem u koleno pa u glavu i začas ćete odubati Rayove. Ukoliko vam zafali energije, u sredini zone će se pojavljivati ratiion kada vam energija padne

Final Battle

Posle još jednog dugog (ali vrlo šokantnog) filma, konačno ćete stići do poslednje bitke na vrhu Federal Halla u New York Cityju. Ova borba je u stvari najlakša u celoj igri ali je morate odraditi da bi videli završni film. Vaš neprijatelj će vas napasti sa njegovim mačevima i skakati po krovu u cilju da vas obori ili će ispaljivati rakete na vas. Da bi se izborili sa njim, naoružajte se mačem i blokirajte njegove pokušaje da vas iseče. Čim on završi sa svojim napadom uzvratite mu sa običnim brzim udarcima mačem

Samo blokirajte, kontrirajte i ponavljajte sve dok on ne padne sa zgrade i videćete ponovo dugi završni film



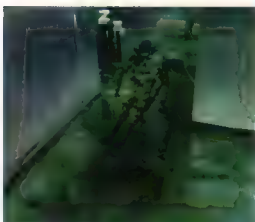
Emmu ili ubzorni čuvara koji spava. Vratite se do mesta kod sanduka gde ste uspavali jednog čuvara i naći ćete jednog koji spava. Kad i njega sredite, vratite se do Emme i počnite da je vodite ka izlazu. U vreme kad budete prolazili sobu za ručak, videćete čuvara na vašem radaru, tik ispred vas. Ostavite Emmu za trenutak i sredite tog čuvara. Posle toga, naletetećete na čuvara kod zlaza, pa ćete biti u mogućnosti da izvedete Emmu na sigurno do KL Connecting mosta. Ostavite opet Emmu na trenutak dok vi nemogućite CYPHER mašinke da pucaju na vas. Potom je prevedite preko mosta i uspavajte usamljenog čuvara ispred vas. Pošto vatra blokira vaš put do Strut L, iskoristite Coolant da je ugasite. Emma će vam u tom trenutku dati karticu da otvorite vrata 5 nivoa, odakle ćete moći da nastavite do Strut L

Strut L Sewage Treatment Facility

Ostavite Emmu da sačekaa kod vrata, dok u svakom slučaju ubijete dva čuvara ispred, zatim je povedite kroz sobu do otvora koji vodi do Strut Oil ograde

Strut L Oil Fence

Ovo je jedan od dužih delova u igri. Morate obezbediti snajper zaštitu za Emmu, dok ona prelazi Oil ogradu do Shell 1. Stavite naočare za termalno gledanje, naoružajte se sa PSG-1 i oslobodite put ispred Emme pucajući u mine



Arsenal Gear - Ileum

Sledeće dve prostorije - samo vi i ortač protiv čitave armije super čuvara. Prva prostorija je duga sekcija presečena sa kutijama koje možete koristiti za zaklon. Morate se izboriti sa skoro dvadeset čuvara pre nego što se alarm utiša. Ako ovo hoćete da obavite na najlakši način koristite normalna oružja poput USP, AK ili M4. Na ovaj način ćete smaknuti čuvare koji su visoko znad vas. Međutim ako hoćete da budete ultra super baja upotrebite mač da se probijete kroz neprijatelje

Ortač će vam dobacivati municiju i ratiione da bi vam pomogao. Kada alarm splasne možete proći kroz vrata na vrhu prostorije

Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis
pomoći će Vam **CHEATCODE S**

GAME OVER

THRUSTMASTER

CHEATCODE

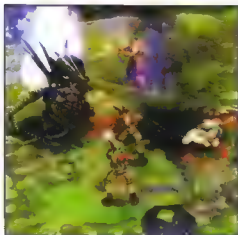


- Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- Kao bonus - memorijalna kartica sa snimanje pozicije i novih šifara i kodova

BeaSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/2 421 355, 30 45 700, 30 46 000
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu



ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION

Cheat mod:

Pritisni Start da bi pauzirao igru u kampanji, zatim pritisni **(R1)(2) L1(R1) L1(2), R1, L1(R1)(2) L1(R1, L1(2), R1) L1** da bi otključao "Cheats" selekciju u meniju sa opcijama

FREAKY FLYERS

Otključavanje Purple Gremlina (Race mod) Kada pokreneš Thugsville "tablu", primetiš dve uzdignute vozne staze sa obe strane mape. Prati desnu stazu do tunela. Unutra, kreni levim račvanjem i nadićeš otključavanje. Ovo je korisno samo u trkačkom modu



THE GREAT ESCAPE

Biranje nivoa - U glavnom meniju, pritisni **□, L2, □, R2, ○, R1, ○, L1, L2, R2, ○, □**. Napomena: ovo takođe otključava i The Greatest Escape mod

Neograničena municija i zdravlje - Pauziraj igru kada budeš imao pištolj i health kit u svom inventaru, i pritisni **□, L2, R1, R2, L1, ○, □, L1, R1, L1, R1**

Sve FMV sekvence - U glavnom meniju pritisni **L2, L1, □, ○, ○, R2, R1, □, □, ○, L1, R1**

The Greatest Escape mod - Uspešno završi, gru da bi otključao "The Greatest Escape" opciju. Ona ti omogućava da igraš bilo koj nivo sa vremenskim ograničenjem

Uzimanje timetable-a - Kada se prošunjaš pored Komandanta, idi do kolibe u kojoj je timetable. Tamo ćeš zateći čuvara. Ukoliko kreneš da ga pokupiš, stražar će te ubiti. Umesto toga, otidi do sobe iza čuvara. Isključ mu radio i on će napustiti prostoriju u kojoj je timetable. Utrči u sobu u kojoj je bio čuvar i pokupi timetable i zatim se vrati u kamp



Dolaženje uz zadnjeg dela voza - Kada nabaviš ključ, idi do sobe pre odeljka sa prvom klasom. Upotrebi ključ da bi otvorio srebrna vrata sa tvoje desne strane. Tu ćeš uzeti oružje. Zatim se popni na vrh voza konsteći merdevine. Tu na vrhu ćeš zateći čuvara. Pucaj u njih uz pomoć pokupljenog oružja i siđi niz merdevine. Kada budeš sišao, čuvari će krenuti za tobom i tu dođe ih ubijaj jednog po jednog, kako budu silazili. Kada svi budu bili mrtvi, možeš otići do mesta gde si sakrio Blythe. Idi do jump off mesta i prođi kroz vrata.



Notebook - U bilo kom trenutku ukoliko se "zaglaviš" na zadatku ili ukoliko ne znaš gde i kuda da ideš dalje, pritisni Select. Pojaviće se notebook i dobićeš tačnu informaciju gde da ideš i šta da radiš. Konsti "znanje" notebooka slobodno što češće.

Snimanje igre - Tokom misije, možeš snimati pozicije izvestan broj puta. Broj pozici-

ja za snimanje zavisi od misije. Budi siguran samo da sačuvaš poziciju kad očistiš glavnu smetnju ili objekat. Ako sačuvaš previše, neće ti dozvoliti da čuvaš više i to će ti



prouzrokovati probleme često

Misija 3 sa MacDonald - Pre nego što završiš misiju 2 sa MacDonald-om budi siguran da nosiš "goon" uniformu. Sklizi "zipline"-om da bi završio misiju. Kada misija 3 počne, ti bi trebalo da nosiš "goon" uniformu. To će ti omogućiti da se lako krećeš do kolibe ispred tebe da bi se javio na telefon, i sprečio planinske snage da čuju za tebe unapred. Sad možeš lako prerušiti dva ubijeh prvih nekoliko stražara na planini. Kako bilo, uveri se da nijedan drugi stražar ne vidi kako si ih ubio. Prerušavanje funkcioniše sve dok ne treba da prođe dva stražara pored reflektora

Lako završavanje misije Zaseda - Kad jednom počneš, brzo se pomeraj ka štali ispred tebe. Kad stigneš tamo, nemoj se mučiti da pužiš kroz rupu u zidu. Dok si napolju, prati stražara koji hoda naokolo, ali nemoj da ga napadaš. Iskoristi prvu šansu da uđeš u štalu koju on čuva i popni se na merdevine. Kad si tamo, polako pridi stražaru i šokiraj ga dok ne umre. Kad je to urađeno, okreni se i pokupi pištolj i municiju. Okreni se oko i razgovaraj sa ljudima. Posle toga, izvadi pištolj i ubij stražara koji patrolira oko štale. Zatim, istrči kroz velika vrata i skreni levo. Prati taj pravac dok ne stigneš do tačke gde treba da usmrtiš četiri čoveka. Kad to uradiš, idi do blokade puta, zatim do kabine. Zatim izađi iz nje i pokupi detonator i ostale iteme. Okreni se i idi niz ulicu





Sve pobij. Uđi u svaku zgradu da bi pokupio oružije i municiju. Kada ti je neophodno da konstis health pakovanja, iskonstis ih. Kada stigneš do mosta, postavi dinamit i idi levo do zgrade za koju ti kažu da odeš do nje. Kada budeš bio na vrhu, postavi detonator, ali ga nemoj aktivirati dok tajmer ne bude istekao, ili kada auto bude bio na mostu. Nakon toga, polako ubijaj jednog po jednog. Zatim ponovo obidi zgrade da bi pokupio raketni lanser. Kada budeš završio svi budu bili mrtvi, prati crvenu strelicu dok ne stigneš do itema koji tražiš.

Odbrana tenka - Kada budeš vozio tenk, naletećeš na još jedan. Ne možeš se boriti. Pakiraj se na neko sigurno mesto i utrči u kuću sa stepenicama. Idi do jedne od poluga i povuci je. Videćeš kako se pojavljuje voz i udara u tenk, čisteći prolaz za tebe.

Defeating the tank - While you are driving the tank, you encounter another tank. You cannot fight; park somewhere safe and run into the house with the stairs. Go to one of the levers and pull it. You will see a train appear and hit the tank, clearing the path for you.

HOT SHOTS GOLF 3

Reset u toku igre - Pritisni **L1** + **R1** + **L2** + **R2** + Start + Select tokom igranja.

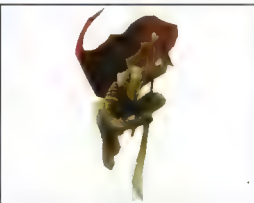
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

God mod - Drži **L1** + **R1** . pritisni Up(2),



Down, Up, X, Square, X, Circle, Up, Down, Triangle, Počni od "Press Start" ekrana. Napomena: Koristi D-pad

Art galerija - Sakupi sve artfakte u igri da otključaš art galeriju



Izbegavanje oštećenja od pada - Pritisni **R1** pre nego što udariš o zemlju da predeš u kombat mod. Sada više nećeš imati oštećenja od padova. **Pij iz čuture** - da bi pio iz čuture, drži X. Ukoliko pritisas X, duže će trajati. Držanje X-a takođe pomaže pri punjenju čuture.

Magična barijera - Opremi se PaCheng-om i pritisni **R1** za blok.

INDYCAR SERIES

Trading Cards (karte) - Kompletiraj izvesne zadatke da bi otključao "Trading Cards"



Sledeće "karte" će otključati odgovarajuće cheat-ove:

Strana 1 - Kvalifikuj se za trku na pol poziciji
Bronza: Jaques Lazier - Video klip
Srebro: Helio Castroneves - Izbor novih automobila
Zlato: Sam Hornish Jr - Ništa
Strana 2 - Pobeđi u trci sa 10 krugova
Bronza: Arie Luyendyk - Kreiraj svoj tim
Srebro: Gil de Ferran - Ništa
Zlato: Al Unser Jr - Izbor novih automobila
Strana 3 - Pobeđi u "četvrt kruga" trci
Bronza: Scott Sharp - Video klip



Srebro: Jeff Ward - Ništa
Zlato: Robby McGehee - Izbor novih automobila
Strana 4 - Vini a full distance race
Bronza: Eliseo Salazar - Izbor novih automobila
Srebro: Shigeaki Hattori - Video Klip
Zlato: Ayrton Dare - Ništa
Strana 5 - Kompletiraj "Masterclasses"
Bronza: Richie Hearn - Izbor novih automobila
Srebro: Felipe Giaffone - Ništa
Zlato: Sarah Fisher - Izbor novih automobila
Strana 6 - Pobeđi u IndyCar seriji
Bronza: Robbie Buhl - Ništa
Srebro: George Mack - Video Klip
Zlato: Laurent Redon - Ništa
Strana 7 - Kvalifikuj se za Indy 500 na pol poziciji
Bronza: Rick Treadway - Video Klip
Srebro: Alex Barron - Ništa
Zlato: Eddie Cheever Jr - Video Klip
Strana 8 - Pobeđi u Indy 500
Bronza: Buddy Lazier - Video Klip
Srebro: Billy Boat - Izbor novih automobila
Zlato: Anthony Lazzaro - Ništa
Strana 9 - Postavi novi rekord kruga
Bronza: Rudy Rice - Izbor novih automobila
Srebro: Tony Renna - Video Klip
Zlato: Dan Wheldon - Ništa
Strana 10 - Pobeđi u trci sa 100% AI-om
Bronza: Homestead Miami - Izbor novih automobila
Srebro: Phoenix - Ništa
Zlato: California - Izbor novih automobila
Strana 11 - Završi trku
Bronza: Nazareth - Kreiraj svog vozača
Srebro: Richmond - Ništa
Zlato: Pikes Pike - Video Klip
Strana 12 - Pobeđi u svim trkama u IndyCar seriji
Bronza: Kansas - Ništa
Srebro: Nashville - Video Klip
Zlato: Michigan - Izbor novih automobila
Strana 13 - Pobeđi za hard charger na trci
Bronza: Kentucky - Video Klip



Srebro: Gateway - Ništa
 Zlato: Chicagoland - Izbor novih automobila
 Strana 14 - Kompletiraj sve "karte"
 Bronza: Texas - Izbor novih automobila
 Srebro: Indianapolis - Ništa
 Zlato: Borg-Warner Trophy - Izbor novih automobila

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

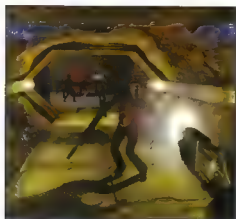
Cheat kodovi:

Selektuj [Electro Cosh] i unesi sledeću kombinaciju tastera:

Brzo pritisaj: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **X**, **O**, **O**, **X**, **Δ** i **Δ** ~- Mod za duplo oštećenje

Brzo pritisaj: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **X**, **O**, **O**, **X**, **□**, **□** ~- Dobijanje neograničene municije

Brzo pritisaj: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **X**, **O**, **O**, **X**, **□**, **Δ** ~- Nepobedivost

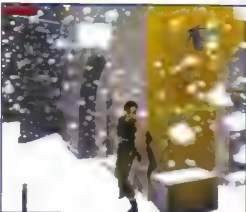


RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Igraj kao Fongling: - Uspešno završi igru Pokreni novu igru iz slobodnog fajla igre da bi igrao kao Fongling umesto Bruce-a na tim lokacijama



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS



Preskakanje nivoa - Pauziraj igru, zatim drži **L1** + **R2** + Dole + **Δ**. Otpusti dugmiće, zatim brzo pritisni **O**, Gore, **□**, **Δ**, Desno, Dole. Preskakanje nivoa i opcija za odabir nivoa će se sada pojaviti kada je igra pauzirana. Ovaj kod ti takođe omogućava i da zadržiš oružja i iteme od nivoa do nivoa

Držanje rukama za ivice (izbočine) - Uхвати se rukama za nešto tako da "visiš" i pritisni Up i drži **L1**, **L2**, **R1**, **R2**

"Labudovo" ronjenje - Pritisni Gore, **R2** i **O** u isto vreme i Lara će roniti kao "labud"

Vojničko puzanje - Pritisni **Δ** + Napred da bi puzao, zatim dok puziš drži **L2** i nastavi dalje da se krećeš



Hvatanje za ivicu (greben, izbočinu) iz salta u nazad - Da bi ovo postigao, hodaj u nazad do ivice tako da ti pete stanu na samu ivicu. Drži **L1** + **X**. Lako udan levim analognim stick u pravcu od sebe i Lara će napraviti salto i uhvatiti se za ivicu (na većini lokacija)

Ronjenje - Drži **L1** i Levi Analogni-stick na Gore, zatim pritisni **O**.

Zaronjavanje - Okreni se licem ka litici koja je iznad vode, zatim drži **L1** i pritisni **X**.

Lak odabir oružja - Pritisni **R1** tokom igre da bi aktivirao oružje. Pritisni Gore ili Dole na D-pad-u da bi skrolovao kroz oružja. Ovo je brže nego da ideš preko "select" menija.

Stoj na rukama na ivici - Zakači se za ivicu, zatim drži **L1** i pritisni Levi Analogni-stick Gore. Lara će stajati na rukama na ivici

Prevrtanje nadole - Pritisni **Δ** da bi puzio dok gledaš ka ivici, zatim pritisni Levi Analogni-stick napred

Okret pod vodom za 180 stepeni - Pritisni Square dok plivaš ispod vode.



Pucaj brže puškama ili pištoljima - Umesto da držiš Action da bi pucao, brzo pritisaj dugme. Lara će pucati mnogo brže, čime će lakše eliminisati mete

Neograničen novac - Idi u zalagaonicu posle razgovora sa ženom. Kad razgovaraš sa muškarcem u zalagaonici, izađi. Zatim, idi pravo sve dok ne stigneš do poklopca odvodnog kanala i objekta ili itema sa tvoje leve strane. Podigni ga. To će biti novac. Idi nazad do zalagaonice. Zatim, opet izađi iz zalagaonice. Ponovo se vrati do vrha odvoda gde ćeš naći novac. Tu će biti novac ponovo. Nastavi ovo da radiš da bi imao neograničenu količinu novca.

Ranije stavi gas masku - Stani direktno ispred kabineta i pritisni **Δ** (čučanj). Kad se pojavi ruka, pritisni **X** (akcija). Ako to uradiš kako treba, Lara bi trebalo da stigne do vrata dok čuži i grabi gas masku. Ovo takođe može raditi i na drugim mestima.

Mrdanje Larinih grudi - Igraj bilo koji dobro osvetljen nivo, kao što je The Tomb Of The Ancients. Postavi Laru do dobro osvetljenog zida ili strukture. Postavi je



tako da ona gleda u objekat. Pomeri kameru ispred nje konstantno Right Analog-stick. Kamera bi trebala da pokaže Larino lice i njene grudi. Ako nije tako pomeri Laru iza ili dalje od zida na taj način. Videćeš da Lara nosi beli brushalter. Mrdaj nežno Left Analog-stick na desno ili levo (ili samo skoči na određenu lokaciju) i njene grudi će se zatresti.

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



Vexx i Burnout 2 reklame - Uspešno kompletiraj arkadni mod i bonus meč pod "easy" setovanjem težine

Tina - Uspešno završi trening mod

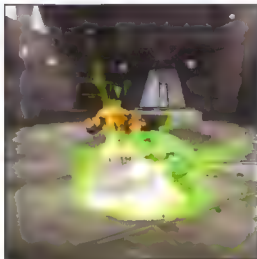
Maneken (karakter od drveta) - Pobedi na svim turnirima pod "easy" setovanjem težine

Hephaestus ("zlatni" karakter) - Uspešno kompletiraj arkadni mod i bonus meč pod "hard" setovanjem težine.

THE HULK (HULK, THE)

Ukucaj kodove u [Code Input] opciji u opcionom meniju (ekranu).

GMMSSKIN - Nepobedivost
FLSHWND - Regenerator
GRNCHTR - Neograničeno nastavljajanje
HLTHDSE - Dupli Hulkov HP
BRNGITN - Dupli neprijatelj HP
MMMYHLP - Polovičan neprijatelj HP
NMBTHIH - Resetovanje High Score-a
TRUBLVR - Biranje nivoa



Ubaci kodove u "Universal Terminal"

PITBULL ~.~ Film Art Hulk Dogs
SANFRAN ~.~ Film Art Hulk Transformed
FIFTEEN ~.~ Film Art Desert Battle
NANOMED ~.~ Film Art Hulk Movie F/X
JANITOR ~.~ Sivi Hulk

Pun "Rage Meter" (metar besa) - Ukucaj ANGMNGT u Code Input meniju da bi otključao ovaj cheat. Ovo omogućava da Hulkov "Rage Meter" konstantno bude pun

"Uvnuti" udarac - Ukucaj FSTOFRY u Code Input meniju da bi otključao ovaj cheat. Ovim će Hulk jednim udarcem poubijati "loše momke"

Rešavanje zagonetki - Ukucaj BRCESTN u Code Input meniju da bi otključao ovaj cheat. Ovo će omogućiti da sve zagonetke automatski budu rešene.

Uništavanje helikoptera - Ukoliko pronađeš nešto za bacanje, kupi ga i popni se na krov. Skači dok si na krovu. Ukoliko se ovo "pravilno" izvede, možeš raznet helikoptere.

P.H. 03

Blackbird odelo - Uspešno završi igru pod lakim ili normalnim setovanjem težine igre da bi otključao "Blackbird" odelo koje je



maksimizovano. Sa njim imaš tri nova super poteza. Ove poteze ne možeš menjati ili upgrade-ovati: odelo. Takođe dobijaš i novi title meni kada otključaš ovo odelo.

Papillon odelo - Uspešno završi igru dva puta pod istim snimljenim fajlom igre. Papillon odelo je takođe maksimizovano, ali nema odbranu - jedan pogodak i gotov si. Kako god, videćeš mnogo više od Vanese. Sada možeš odrediti i dobiti super poteze po želji koje će karakter imati na svakom portalu i u internom misionom meniju. Kada otključaš ovo odelo, takođe otključavaš i novi title meni. Bolji završetak - Uspešno završi igru pod



normalnim setovanjem težine igre, da bi dobio ekstra konverzaciju između Vanese "klienta" - novi završni "Game over" ekran će se pojaviti i novi title meni.

Hard (najteži) mod - Uspešno završi igru pod lakim ili normalnim setovanjem težine da bi otključao hard mod

Lak novac - Igraj "trial" misije više puta da bi dobio ekstra novac za upgrade (poboljšanje) odela



УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака полушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

**ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!**



Министарство здравља
Републике Србије



web hosting

Standard Web hosting ponuda

За само 1000 dinara godišnje:

- Prostor na disku 100 Mb
- Saobraćaj 50 Gb mesečno
- Tehnička podrška 24/7
- POP3, webmail, forwarding
- Statistike poseta (webalizer)
- PHP3, PHP4, CGI script,

tel: 011/3065 332
prodaja@vhost.verat.net

<http://hosting.verat.net>





LEGALLY BLONDE 2



Uloge:

Režija:

Premijera:

Reese Witherspoon, Sally Field, Regina King, Jennifer Coolidge, Bruce McGill

Charles Herman-Wurmfeld

30. oktobar, 2003.

Omiljena američka plavuša se vratila! Ris Vtterspun se vratila kao Eli Vuds, u komediji Legally Blonde 2. Pošto je u prethodnom delu završila Harvard, Eli je sada advokat u velikoj firmi i istovremeno se priprema za venčanje sa svojim čovekom iz snova. Kada bude otkrila da jedan od klijenata njene firme koristil njenog psa Bruzera i njegovu porodicu kao zamorčice za testiranje kozmetičkih preparata, ona kreće da se bori za njihova prava. Ona je potpuno slomljena, ali je i optimista. Gospolica Vuds, kompletno sretna odšla u Vašington.

Trudi se da bude dobitnik političara, suočava se sa zabranjenim izazovima - u moru sivih i crnih odela i uniformi ona se pojavljuje u pink varijanti. Ona poseduje na Baršku, ovo nije mesto za nekoga ko prati modne trendove i ima diplomu Harvarda. Ali ona je vrlo

Inteligentna, zna šta hoće i ima potpuno svoj način po kome radi. Govori u ime Bruzera i njegove porodice, neverovatno je motivisana.

O REDITELU

ČARLS HERMAN-WURMFELD-njegov režiserski debi je bio film Kissing Jessica Stein. Dobio je nagradu publike na filmskom festivalu u Los Anielesu, 2001. i FedEx nagradu publike na filmskom festivalu u Majamiju, 2001. 2002. je postao jedan od deset najprestižnijih režisera.

Pored Kissing Jessica Stein režisao je There to Here.

O GLUMCIMA

REESE WITHERSPOON kao Eli Vuds i izvršni producent. Dosta se razlikuje od većine mladih hollywoodskih glumica. Ona ima svoju producentsku kompaniju TYPE A Films, koja je smeštena u Universalu. Tu je napravljeno dosta projekata.

Vtterspunova je dobila pohvale kritike za MGM-ovu Legally Blonde. To joj je donelo i nominaciju Zlatni Globus za najbolju glumicu. Legally Blonde je jedan od najuspešnijih filmova 2001 godine. Prošlog leta je Vtterspunova imala epizodnu ulogu u filmu The Importance of Being Earnest, prema



romanu Oskara Vajlda, a u režiji Olivera Parkera, sa Rupertom Everetom, Kellinom Firtom, Džudi Denč i Frensis O'Konor.

SALLY FIELD kao kongresmenka Rud je dvostruka dobitnica Oskara za filmove Places in the Heart i Norma Rae. Dobila je i nagradu Emi za film Sybil, sa Džonom Vudvoril. Dobila je pohvale kritike i nagradu Emi 2001 za E.R.. Ostali njeni filmovi su: An Eye for an Eye, Forrest Gump, Mrs. Doubtfire, Soapdish, Not Without My Daughter, Steel Magnolias, Punchline, Murphy's Romance, Absence of Malice, The End, Hooper, Heroes, Smokey, Stay Hungry.





FINAL DESTINATION 2

VHS, DVD - 25. novembar 2003.

Uloge: Ali Larter, A.J. Cook, Michael Landes, T.C. Carson, Jonathan Cherry
Režija: R. Ellis
Trajanje: 91 min.

Svaki početak ima svoj kraj...

Klir Rivers (Ali Larter), jedina koja je preživela pad aviona na letu 180, zatvorena je po sopstvenom izboru u psihijatrijsku bolnicu, gde je pod stalnom prisutom. Klir živi u strahu da će Smrt doći po nju, kao što je to bio slučaj sa svim njenim prijateljima.

Neki smatraju da je Klir lud, ali ona je u pravu. Smrt se kreće prema predgraju putem 23 u pravcu juga.

Na putu na odmor za vikend sa svojim prijateljima, Kimberli Korman (A. Dž. Kuk) počinju da se privlače stvari, izmelu ostalog predskazuje joj se kataklizmični masakr na autoputu, koji uskoro pred njenim očima postaje šokantna stvarnost - kako za nju, tako i za grupu stranaca kojoj je bilo suloeno da poginu u toj nesreći. Kimberlino upozorenje uspeva da ih spasi. Ostaje na njima da shvate zašto su preživeli i da otkriju način kako da ostanu u životu onog trenutka kada im postane jasno da Smrt dolazi po svakog od njih.

A Real Joker Not For The Faint Of Heart
 (R. Ellis, 2003, DVD, 91 min.)

DREAMCATCHER

VHS, DVD - 11. novembar 2003.

Uloge: Morgan Freeman, Thomas Jane, Jason Lee, Damian Lewis
Režija: Lawrence Kasdan
Trajanje: 134 min.

Džonesi, Henri, Pit i Biver pre 20 godina bili su klinici u malom gradu - deca koja su smogla hrabrost da izdrže surovost detinjstva. Spašavajući dečaka po imenu Dudits, oni neočekivano dobijaju petog prijatelja u centru svog kruga. Još veće iznenađenje su tajanstvene moći koje im je preneo. Njihova voza postaje više od običnog prijateljstva.

Sada su oni već odrasli, žive svojim životima i imaju svoje probleme, ali se sećaju svoje hrabrosti i moći koja im je više teret nego dar. Kada jedna strašna nesreća zamalo da liši života jednog od njih, u početku ne prepoznaju povratak strahote, koja je nekako povezana sa Duditom.

Ali kada se ponovo sreću na svom godišnjem odmoru u lovačkoj kolibi očekujući lepu zabavu, doživljavaju zlu kob koja ih sve pogala. Najpre dolazi jedan stranac, izgubljeni lovac koji nije svestan užasne zaraze koju nosi sa sobom. Za nogama mu je mećava, strapna oluja u kojoj je neptio još kobnije - smrtonosna nepoznata sila koja će odneti neke od njih i primorati one koji prežive da još jednom dožive svoje savoravljene meći i suoče se sa neviđenim uticajem.

WILLIAM B. DAVIS, JEFFREY L. DAVIS, JEFFREY L. DAVIS, JEFFREY L. DAVIS
 DREAMCATCHER
 (R. Ellis, 2003, DVD, 134 min.)

EVIL STEP BROTHERHOOD



centar
millennium

VRŠAC - MILLENNIUM CINEMANIA

18.00h	20.00h	22.30h
TOČERJEVIJE 12 ONLINE (WILD THOMBERRYS) režija: Len Abelson, Carl Medkra glavni: Len Abelson, Carl Medkra, Chris Smedley, Tim Kinn Ozvučnik: Tom Taylor, u režiji: Chris Kinn	LOVCI NA MILJA (HUMAN STAIN) režija: Robert Benton glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges, Jeff Bridges	PODZEMNI SVET (UNDERWORLD) režija: James Wong glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
DECA SPINUJI 3.0 (COPY KIDS 3.0: GAME OVER) režija: Robert Rodriguez glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	KILL BILL režija: Quentin Tarantino glavni: Uma Thurman, David Karan, Bill Paxton, Michael Keaton, Jeff Bridges, Jeff Bridges	SEARSCUIT režija: Jeff Bridges glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST) režija: Oliver Parker glavni: John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud	SVEMOKNI BRUS (BRUCE ALMIGHTY) režija: Tim Gecus glavni: Mike Myers, Mike Myers, Mike Myers, Mike Myers, Mike Myers, Mike Myers	MISTICNA REKA (MYSTIC RIVER) režija: Clint Eastwood glavni: Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn
HEROJI (HERO) režija: Zeng Jinyu glavni: Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing	MATRIX REVOLUTIONS režija: Lana Wachowski glavni: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne	MIRACNE OPSESIJE (MYSTIC RIVER) režija: Clint Eastwood glavni: Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn

120 minuta 150 minuta 120 minuta

BEOGRAD - SAVA CENTAR

REPERITORNJI PROGRAM	PREMIJERNI PROGRAM
18.00h TAFING OBRADNOSTI režija: Len Abelson, Carl Medkra glavni: Len Abelson, Carl Medkra, Chris Smedley, Tim Kinn Ozvučnik: Tom Taylor, u režiji: Chris Kinn	20.00h KILL BILL režija: Quentin Tarantino glavni: Uma Thurman, David Karan, Bill Paxton, Michael Keaton, Jeff Bridges, Jeff Bridges
22.30h LEBENSKI HANA režija: Robert Benton glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	22.30h PODZEMNI SVET (UNDERWORLD) režija: James Wong glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
18.00h FANFAN LALA režija: Robert Rodriguez glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	20.00h LOVCI NA MILJA (HUMAN STAIN) režija: Robert Benton glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
22.30h MATRIX REVOUCED režija: Lana Wachowski glavni: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne	22.30h SEARSCUIT režija: Jeff Bridges glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
18.00h MATRIX REVOLUTIONS režija: Lana Wachowski glavni: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne	20.00h VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST) režija: Oliver Parker glavni: John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud
22.30h HEROJI (HERO) režija: Zeng Jinyu glavni: Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing	22.30h MIRACNE OPSESIJE (MYSTIC RIVER) režija: Clint Eastwood glavni: Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn

PROJAGA KARATA NA BLAGAJNI SAVA CENTRA I BILET SERVISU OD 18. OKTOBRA 2003.

BEOGRAD - SAVA CENTAR

SC	REPERITORNJI PROGRAM	MALA SALA
18.00h TOČERJEVIJE 12 ONLINE (WILD THOMBERRYS) režija: Len Abelson, Carl Medkra glavni: Len Abelson, Carl Medkra, Chris Smedley, Tim Kinn Ozvučnik: Tom Taylor, u režiji: Chris Kinn	20.00h KILL BILL režija: Quentin Tarantino glavni: Uma Thurman, David Karan, Bill Paxton, Michael Keaton, Jeff Bridges, Jeff Bridges	22.30h PODZEMNI SVET (UNDERWORLD) režija: James Wong glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
18.00h FANFAN LALA režija: Robert Rodriguez glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	20.00h LOVCI NA MILJA (HUMAN STAIN) režija: Robert Benton glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	22.30h SEARSCUIT režija: Jeff Bridges glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
22.30h MATRIX REVOUCED režija: Lana Wachowski glavni: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne	22.30h VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST) režija: Oliver Parker glavni: John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud	22.30h MIRACNE OPSESIJE (MYSTIC RIVER) režija: Clint Eastwood glavni: Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn

PROJAGA KARATA NA BLAGAJNI SAVA CENTRA I BILET SERVISU OD 18. OKTOBRA 2003.




NOVI SAD - SPENS

18.00h	20.00h
KILL BILL režija: Quentin Tarantino glavni: Uma Thurman, David Karan, Bill Paxton, Michael Keaton, Jeff Bridges, Jeff Bridges	MIRACNE OPSESIJE (MYSTIC RIVER) režija: Clint Eastwood glavni: Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn
PODZEMNI SVET (UNDERWORLD) režija: James Wong glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	PODZEMNI SVET (UNDERWORLD) režija: James Wong glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
LOVCI NA MILJA (HUMAN STAIN) režija: Robert Benton glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	LOVCI NA MILJA (HUMAN STAIN) režija: Robert Benton glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
SEARSCUIT režija: Jeff Bridges glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges	SEARSCUIT režija: Jeff Bridges glavni: Michael Keaton, Christopher Reeve, David Lee, Ed Harris, Jeff Bridges, Jeff Bridges
VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST) režija: Oliver Parker glavni: John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud	VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST) režija: Oliver Parker glavni: John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud, John Gielgud
MIRACNE OPSESIJE (MYSTIC RIVER) režija: Clint Eastwood glavni: Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn	MIRACNE OPSESIJE (MYSTIC RIVER) režija: Clint Eastwood glavni: Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn, Sean Penn
MATRIX REVOLUTIONS režija: Lana Wachowski glavni: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne	MATRIX REVOLUTIONS režija: Lana Wachowski glavni: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Laurence Fishburne
HEROJI (HERO) režija: Zeng Jinyu glavni: Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing	HEROJI (HERO) režija: Zeng Jinyu glavni: Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing, Liang Jing

150 minuta 150 minuta



SHOCKING ROULETTE



Ime proizvoda: **Shocking Roulette**

Cena: **\$14.95\$**

Dizajn: **8**

Praktičnost: **9**

Cena/kvalitet: **10**

Ocena: **9%**

Ruski rulet je poznat kao ultimativna igra na sreću, u kojoj se kockate ničim drugim do - svojim životom. Prilično depresivna i krajnje negativna igra, zar ne?

Igra koju predstavljamo ovde nikako nije smrtonosna, već veoma zabavna, malčice bolna i posve pogodna za zastrašivanje ljud

koji je nisu ranije igrali. Sada možete osetiti iščekivanje kakvo nikada ranije niste mogli osetiti u nekoj društvenoj igri.

Dakle radi se o igri za 2-4 igrača (s tim što možete kupiti i veću varijantu igre za čak 16 igrača, što naravno povećava cenu). Sve počinje tako što svi igrači gurnu prst u neku od rupa na tabli. Jedan igrač pritiska dugme START i počinje iščekivanje... Za to vreme mala lampica se pali u krug po tabli, proizvedeći čuveni zvuk kotrljanja loptice po ruletu, sve dok ne stane. Igrač sa najmanje sreće dobija mali strujni udar pravo u prst (ne brinite slab je toliko da vas više znenadi nego zaboli). Reakcije koje ćete čuti, jaukove, psovke i prokletstva toliko će



didi atmosferu u igri da smehu neće biti kraja.

Sve dok ne odigrate bar tri partije nećete moći ni da zamislite iščekivanje koje vas čeka. Uz igru možete naručiti i pravila, važni novac (kao u Monopoliu) koji služi za kladenje i gomilu tabela na kojima se zapisuje ko je koliko puta vrisnuo (što donosi manje poena) i ko je kad odustao. Igra koja obećava zabavu samo hrabrima, može poslužiti za otkrivanje lažnih heroja u društvu koji se mnogo hvala. Ako ste hrabri, izdržljivi, volite rizik i ne tražite mamu kad vas zaboli, nabavite ovu silnu igru i dokažite se.

WWW.BONUS.CO.YU

Address: <http://www.bonus.co.yu/forum/> [Go](#) [Links](#)

POSETITE BONUS NA INTERNETU

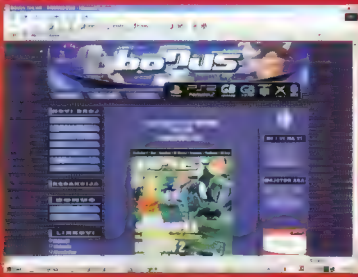


OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chatu i razmenjivati mišljenja, brbljeti i pohvaliti uživati!

Učestvujte na našem Forumu

najpopularniji tema ovog meseca je RPS

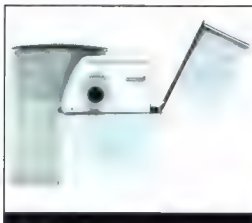


Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ovo i još mnoge druge informacije sažurirajte pre izlaska broja na trafik.

U skorijoj budućnosti planiramo DIREKTNO učestvovanje svih članova našakoga na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamere nam pošaljite na Internet adresu bonus@vnet.net ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11000 Beograd 22

JAMES BOND STEALTH CAMERA



Ime proizvoda: James Bond Stealth Camera
Cena: \$69.95

Dizajn: 8
Praktičnost: 9
Cena/kvalitet: 10
Ocena: 89%

Da li postoji neki klinac koji se nije pržio ili se još uvek prži na jednu od najpoznatijih rečenica filmske industrije: "My name is Bond...James Bond"? Ovaj najpoznatiji super-agent-špijun-zavodnik-borac za pravdu je uvek u svojim misijama koristio stvarčice koje su mu često spašavale život i omogućavale da dokusuri (psihički i fizički) svog mega zlog neprijatelja. Tu su bili: laseri koji rastavljaju čitave automobile, čudesni ručni satovi koji odbijaju metke, prstenje sa uspavljujućim gasom, cipele sa oštricama, havajske naočare sa infracrvenim pogledom - upaljači-kamere

Ovaj upaljač-kamera koji predstavljamo, omogućava vam da osete makar malo kako je biti famozni 007 agent na nekoj misiji špijunaže. Ova kamera je i korišćena kao rekvizit u nekoliko filmova o James Bond-u, tako da pripada licenciranoj seriji igračaka. Kompanija Digital Dreams, zaslužna za nebrojene nagradivane igračke, stvorila je kameru koja, e pomenla standard u ovoj tehnologiji (eh današnje -gračke, u moje vreme...)

Može snimiti 150 slika visokog, a 300 lošijeg kvaliteta. Ima ugrađen Timer Mod, što znači da možete odrediti u koje vreme će kamera snimiti koliko fotografija. Može snimati i kratak film sa sve zvukom. Takođe može snimiti samo zvuk (kao diktafon). Upristvo govori da je softver za konšćenje kamere totalno jednostavan tako da će prebacivanje slika na vaš kompjuter biti obavljeno pre nego što kažete "na vr' brda vrba mrda". Specijalna opcija Timer moda zove se sneaky James Bond model Kamera će praviti fotografije na svakih par minuta, što se može odužiti do čitavih 90 minuta! Mi nikako ne predlažemo da kameru stavite blizu nekoga koga želite da špijunirate. Bože svašta...! Naravno, umalo da propustim, kamera se povrh svega može konstiti kao upaljač...ali kakav

PARTY BOT



Ime proizvoda: Party Bot
Cena: \$39.95

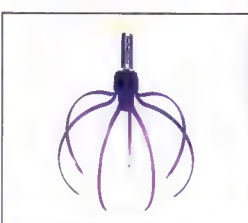
Dizajn: 9
Praktičnost: 8
Cena/kvalitet: 9
Ocena: 91%

Zadnjih decenija, naučnički širom sveta (a naročito u Japanu) neprekidno pokušavaju da stvore savršenog androida/roboata/kiona koji bi služio, čistio, masirao i zabavljao ljude koji to mogu pružiti. Fantastični roboti iz filmova tipa Star Wars neće još neko vreme hodati našom planetom (bar još 20-ak godina) tako da ostaje pitanje šta se može dobiti danas. Dosadašnji roboti-batleri su bili korisni poput mrtve mazge na rošulama - sve do sada.

Party Bot je najkorisniji i najuspešniji robot-batler do sada. Može nositi pića za vama ili ih raznositi kroz gužvu, možete ga programirati da zabavlja goste laserskim nastupom (nisu smrtonosni zraci, ne brinite se), ima sexy glas engleskog batlera iz nekog šmekerica filma o James Bond-u, i to mu dođe sve...što je sasvim dovoljno, sioćete se...za robota. Eh, da može da izbacuje nepoželjne goste, to bi bilo veoma fino. Ako vam neki gost kaže da su roboti beskovnosne gornje metala, li pozovite svog novog batlera da vašem gostu donese sok i kolačice. Neće mu biti svedjedo

Ovaj robot je savršen za žurke, a naročito za imitne večeri, gde ste akteri vi, vaša draga foteja, TV i par hladnih piva. Naravno, Party Bot nije agilan poput čoveka, ali vam bar neće menjati kanale, gundati gncakati sendvič kad se okrenete. Možete ga pustiti da samostalno luta po prostoriji što nije preporučljivo jer se može zaglaviti negde (niko nije rekao da je savršen samo najbolji za današnje uslove). Sigurnija varijanta je da vi upravljate njime putem totalno cyber dizajniranog daljinskog upravljača. Ako vam nešto nije jasno imate kratak Demo Mode koji vam objašnjava funkcije. Nije loše, nije loše. Za ljude koji prate i vole naprednu kućnu tehnologiju, Party Bot je san snova. Za ljude koji hoće da se pokažu u društvu, Party Bot je najludiji san, a za ljude koji su paranoični po pitanju robota i misle da će nas sve pokoriti i pretvoriti u kašast žele iz koga će izvlačiti energiju za opstanak, Party Bot je noćna mora. Mogu ga koristiti deca od 5 godina, pa navise. Vreme robota je počelo...buaahahaha...

HEEBEEGEEBEE HEAD MASSAGER



Ime proizvoda: HeebieGeeBee Head Massager
Cena: \$30.95

Dizajn: 7
Praktičnost: 10
Cena/kvalitet: 10
Ocena: 99%

Ovo čudo, vanzemaljskog izgleda a možda i porekla, je u stvari veoma efikasan masažer za vašu bolnu, napaćenu glavu! Ovaj masažer je remek delo izrade masažera. Garantovano otklanja stres, sve vrste bolova i to samo uz pomoć vibracija (tako kaže proizvođač). Iako izgleda kao neka jeziva naprava za mučenje iz doba Inkvizicije, HeeBeeGeeBee zaista uspeva u nekim od gorenavedenih zadataka. Dakle, tu je da bi vas zadovoljilo.

Proizvođač je u toku izrade i dizajna ovog masažera zaposlio i veliki broj majstora za akupunkturu koji su direktno uticali na izgled i raspored pipaka na ovom čudu. Dakle, kada nabijete HeeBeeGeeBee na glavu, svaki od pipaka će stati tačno na određeno mesto na vašoj glavi i vratu. Zatim će početi da stimuliraju nervne završetke na tim mestima time otklanjanja neprijatan bol. Postoje tri brzine tj. jačine kojom će vas HeeBeeGeeBee masirati. Za par minuta ćete pronai brzinu koja vama odgovara, tako da vam ostaje samo da se udubite u opušten osećaj blagog uživanja koji vam HeeBeeGeeBee pruža. Nemojte pomisliti da će HeeBeeGeeBee trajno otkloniti neke ozbiljne bolesti, to je ipak samo veoma kvalitetan - masažer.

Plastika od koje je sačinjen HeeBeeGeeBee je visokokvalitetna, tvrda industrijska plastika koja može trajati i po 6 godina, bez obzira na to koliko puta u danu vi, vaša porodica, komšije, rođaci i kućni ljubimci (da, da ima i toga) koriste ovu sjajnu napravu. A sada šlag na tortu. Istraživanje koje je izveo sam proizvođač, je dokazalo da ovaj uređaj ima fantastičan uspeh u otklanjanju glavobolje posle dugih sesija igranja igrice, rada za računarnom ili gledanja televizora. Ako ste zadržali igrać, nabavite HeeBeeGeeBee i ne brinite za pakleni mamurluk posle 101972368 sati igranja Winning Eleven-a.



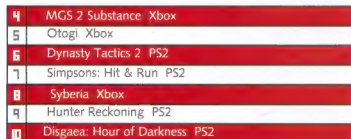
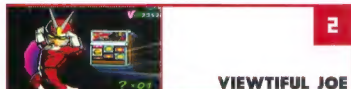
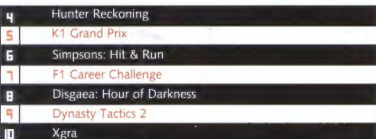
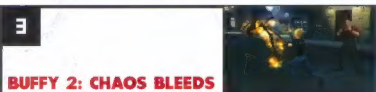
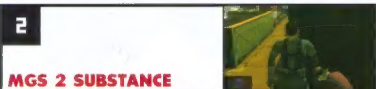
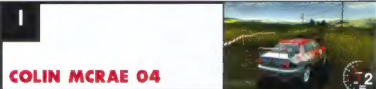


PS2

PLAYSTATION 2 TOP 10

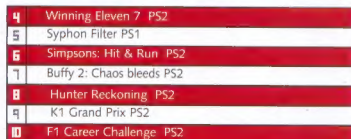
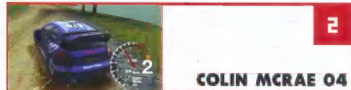
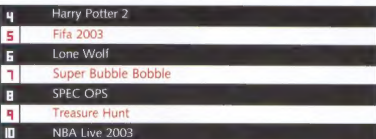
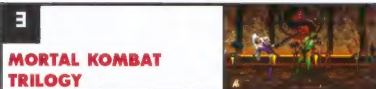
TOP 10 REDAKCIJE

bonus



PLAYSTATION TOP 10

BEOSOFT TOP 10





NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!



13.950 din

**kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!**

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci • Poštanska štedionica
- express krediti • Societe Genneral



BEASOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 917, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



VIVO

POWERED BY
MOBTEL

Za sve živo!

Skoro svi mobilni telefoni već sadrže određene igrice, prema izboru proizvođača. Međutim, da li je izbor proizvođača i Vaš izbor? Ova **VIVO** usluga Vam daje mogućnost da sami, po svojoj želji, izaberete svoju igricu: U boji. Arkadna, misaona, kockarska, erotska - izbor je samo Vaš! Skinite sa Mobtelovog **WAP** sajta izabranu **Java igricu** i - zabava može da počne...

www.mobtel.co.yu
Call Center 063.9963